VISIT…

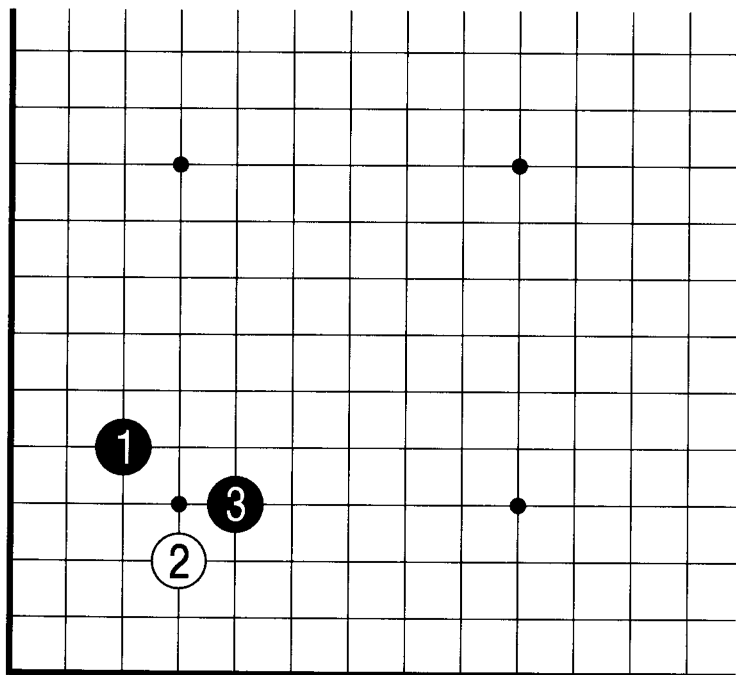
LANZAROTE

Caliente.COM

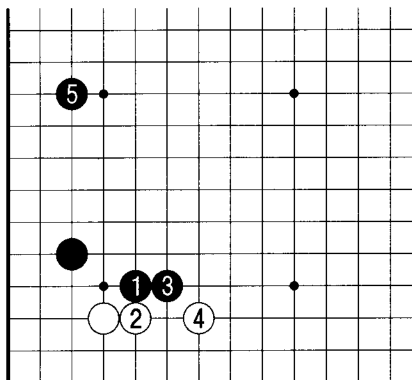
외목外 편

제 1 형

날일자 씌움



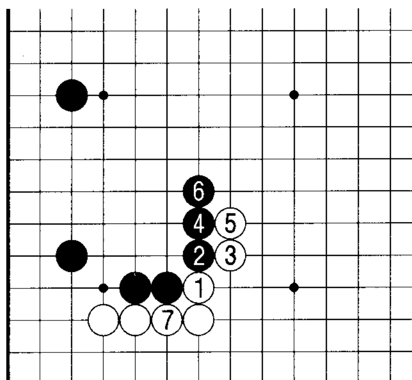
흑1은 외목으로 변을 중시하고자 할 때 유력한 착점이다. 백2는 외목에 대한 가장 보편적인 걸침인데 흑3으로 씌운 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

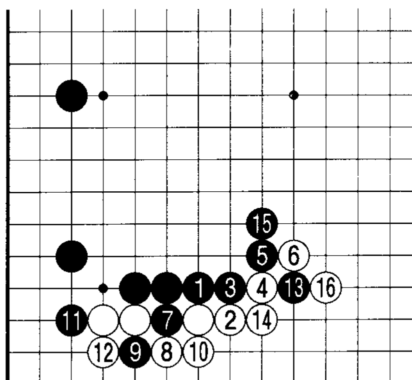
흑1로 씌우면 백은 2로 민 후 4에 한칸 뛰는 것이 가장 무난한 응수법이다. 계속해서 흑5로 전개해서 정석이 일단락된 모습인데 피차 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(백의 후속수단)

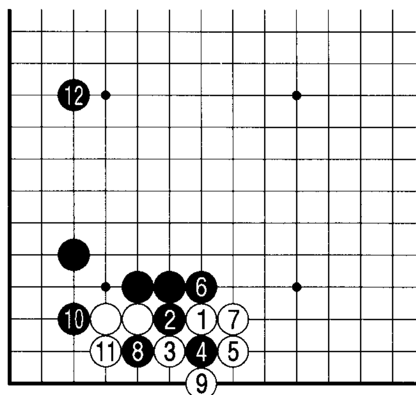
전도 이후 백1로 민 것은 변을 중시한 것이다. 계속해서 흑2로 젖히고 이하 백7까지가 예상되는 진행이다. 그러나 백은 좌변을 너무 쉽게 굳혀주므로 시기를 잘 선택해서 두어야 한다.



3도

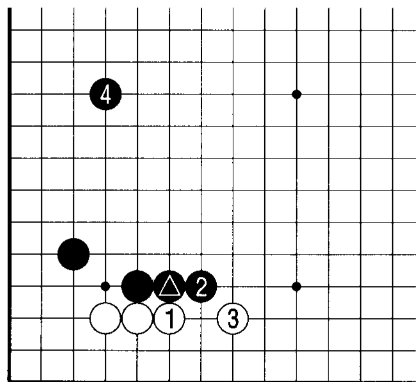
3도(흑의 수단)

반대로 흑이 둔다면 1로 미는 것이 급소점이 된다. 계속해서 백2로 뻗고 이하 백6까지 진행되었을 때 흑7·9로 나가 끊는 것이 적절한 선수활용이다. 계속해서 백10으로 잇고 이하 백16까지가 기본 정석이다.


4도

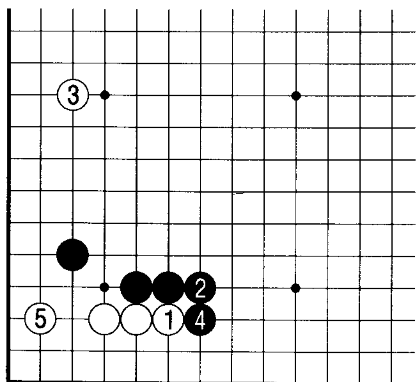
4도(흑의 변화)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 곧장 2·4로 끊는 수도 성립한다. 백5로 단수친다면 흑6 이하 10까지 선수활용하는 것이 수순으로 흑12로 전개해서 정석이 일단락된 모습이다.


5도

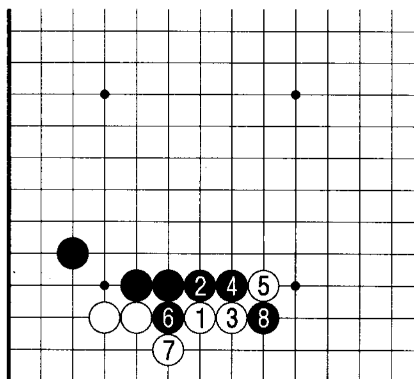
5도(백, 불만)

흑▲로 밀었을 때 변으로 한칸 뛰지 않고 백1로 받는 것은 의문수이다. 흑2, 백3을 선수한 후 흑4에 전개하면 기본 정석과 비교할 때 흑이 활발한 모습이다.


6도

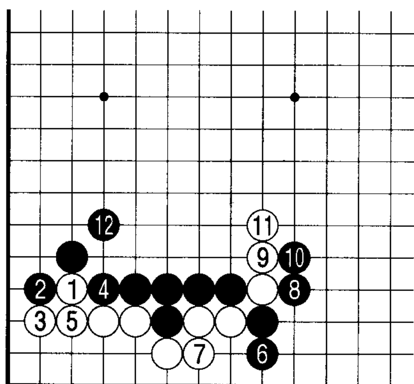
6도(백의 작전)

백1, 흑2 때 백은 손을 빼서 3으로 전환하는 수도 성립한다. 계속해서 흑4로 막는다면 백5로 한칸 뛰어 안정하는 것이 요령이다. 이 결과는 흑백 모두 불만 없다.


7도

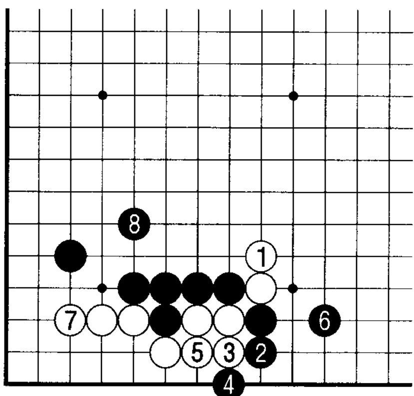
7도(복잡한 싸움)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2·4로 밀어 가는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 뻗은 후 5에 젖힌다면 흑6, 백7을 선수한 후 8로 끊는 것이 강수이다. 계속해서 ……


8도

8도(호각)

전도에 계속해서 백1로 붙이면 가장 알기 쉽다. 흑은 2·4를 선수한 후 6으로 내려서게 되는데 백7로 잇고 이하 흑12까지가 기본형이다.

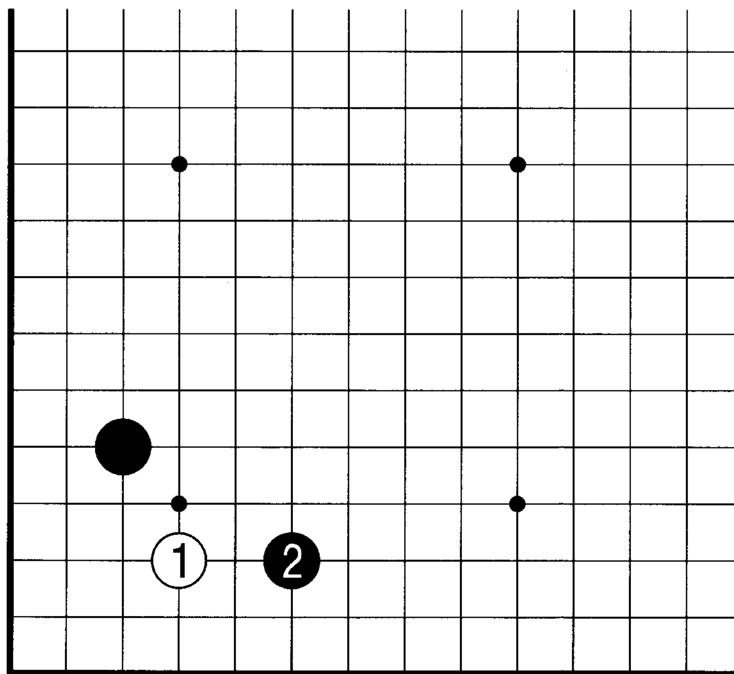

9도

9도(호각의 변화)

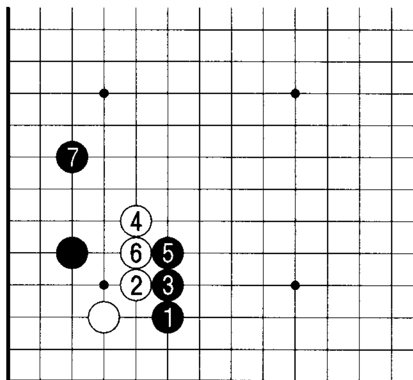
백은 1로 뻗어서 싸울 수도 있다. 계속해서 흑은 2·4를 선수한 후 6으로 한칸 뛰게 되는데 백7, 흑8까지가 예상되는 진행이다. 이 역시 흑과 백 모두 충분히 둘 수 있다.

제 2 형

한칸 협공



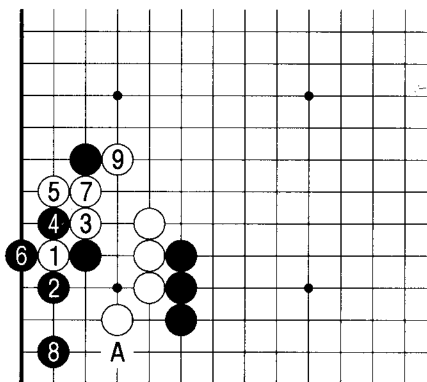
백1로 걸쳤을 때 흑2로 협공한 것은 하변을 중시하고자 할 때 가능한 수이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

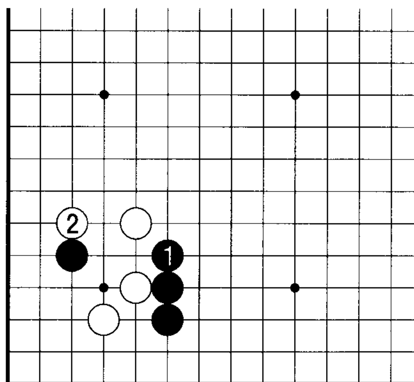
흑1로 협공했을 때 백2로 마늘모한 것은 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑3으로 밀어 올리고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(후속수단)

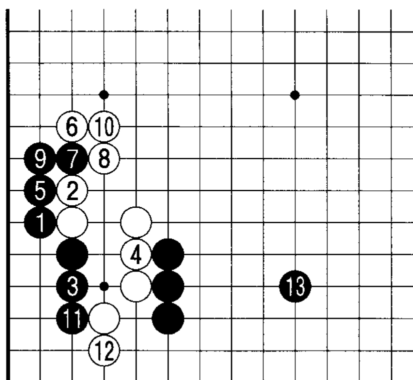
전도 이후 백은 1로 붙이는 것이 맥점이다. 계속해서 흑2로 젖힌다면 백3으로 되젖히는 것이 수순으로 이하 백9까지가 예상되는 진행이다. 이후 흑은 A에 붙여 넘는 수를 노리게 된다.



3도

3도(백의 변화)

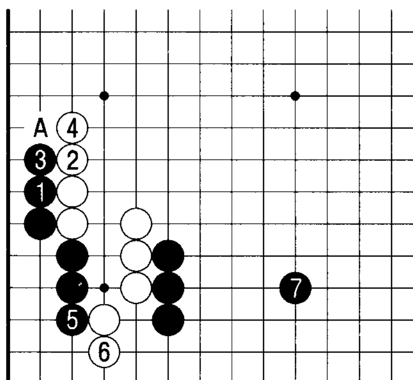
흑1로 들여다보았을 때 백은 2로 붙이는 수도 성립한다. 백2로 붙이는 수 역시 기본 정석에 속한다. 계속해서 ……



4도

4도(정석)

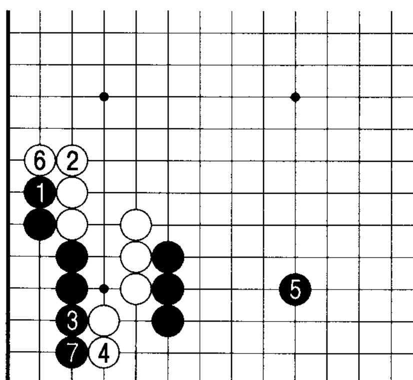
전도에 계속해서 흑은 1로 젖히는 한수이다. 계속해서 백2로 뻗고 흑3 이하 13까지가 기본형인데 피차 불만없는 갈림이다.



5도

5도(백의 변화)

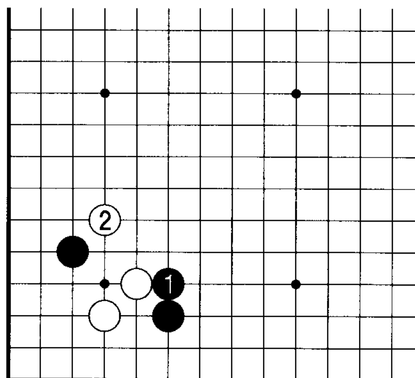
전도의 수순 중 흑1로 밀었을 때 백은 2로 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 흑은 3으로 민 후 이하 7까지 형태를 정비하게 되는데 전도와 대동소이한 결과이다. 이후 백A로 막아도 귀의 흑은 자체로 살아 있다.



6도

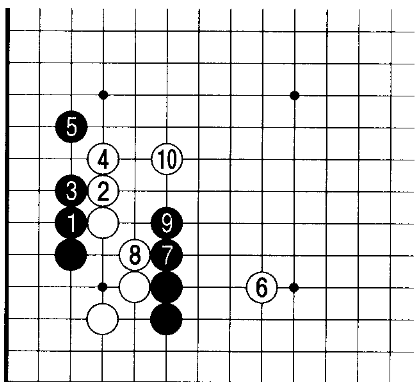
6도(흑, 불만)

흑1, 백2 때 흑3, 백4를 선수한 후 5에 손을 돌리는 것은 좋지 않다. 백은 6으로 막는 것이 호점으로 흑7이 불가피한 만큼 이 결과는 백이 유리하다.


7도

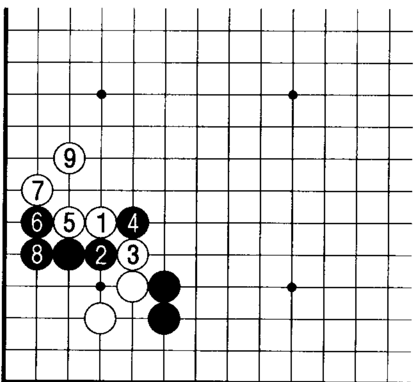
7도(백의 강공책)

흑1로 밀어 올렸을 때 백은 중앙으로 한칸 뛰지 않고 곧장 2로 씌우는 수도 성립한다. 백2는 이곳을 강화시켜 하변 흑 두 점을 공격하겠다는 뜻이다. 계속해서 ……


8도

8도(중앙전)

전도 이후 흑은 1·3으로 민 후 5에 한칸 뛰어 안정을 도모하는 정도이다. 계속해서 백은 6으로 협공하는 것이 예정된 수순으로 흑7 이하 백10까지 중앙전이 관건으로 떠오른다.

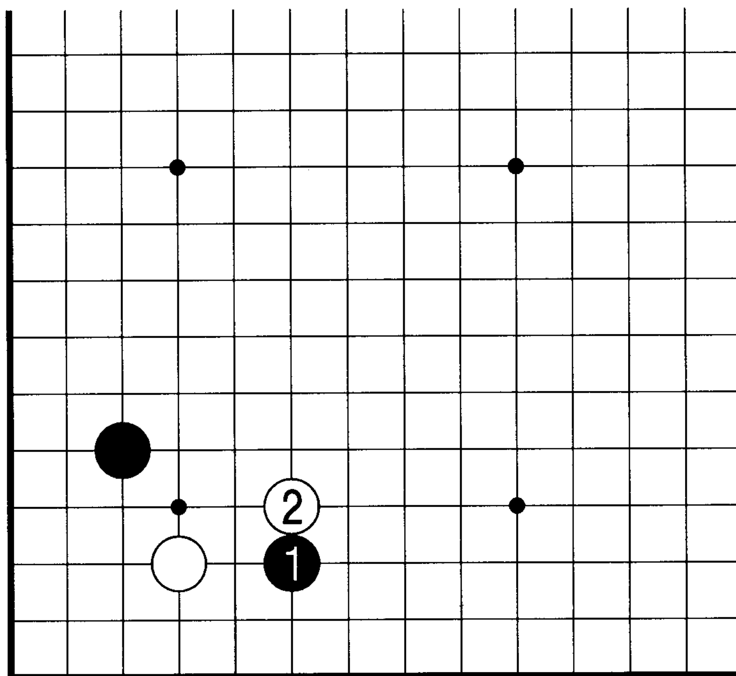

9도

9도(흑, 무리)

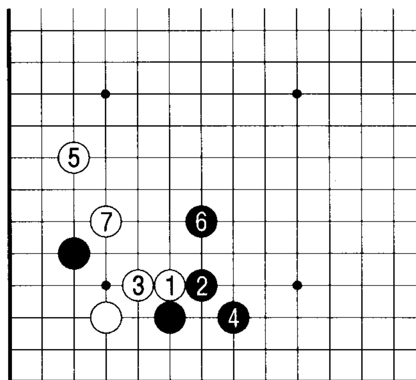
백1로 씌웠을 때 흑2·4로 절단하는 것은 무리이다. 백은 3·5로 막아 공격적인 자세를 취하는 것이 좋다. 흑6·8에는 이하 백9까지 대응해서 백이 유리한 싸움이다.

제 3 형

날일자 붙임

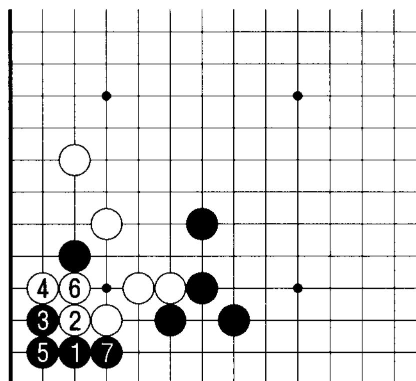


흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 이곳을 강화시켜 귀의 흑을 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

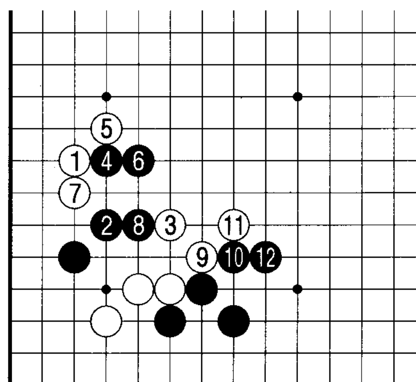
1도(정석)

백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 뻗고 흑4 이하 백7까지가 기본 정석이다. 얼핏 귀의 실리가 큰 것처럼 보이지만 ……


2도

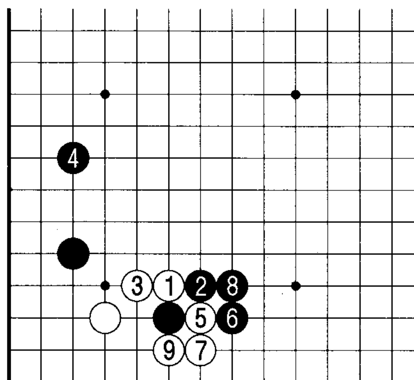
2도(활용수단)

귀는 1로 치중하는 뒷맛이 남아 있다. 계속해서 백은 2로 막을 수밖에 없는데 흑3으로 젖힌 후 이하 7까지 넘어 가면 귀의 실리는 보잘 것 없는 모습이다.


3도

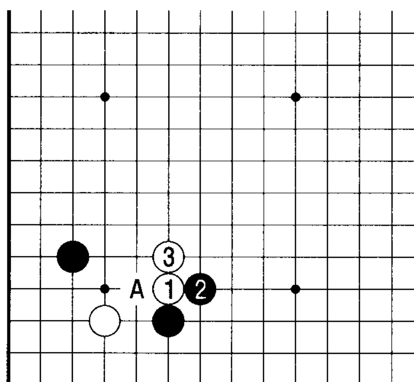
3도(흑의 적극전법)

백1로 협공했을 때 흑은 2로 마늘모해서 두는 적극전법도 가능하다. 계속해서 백3으로 한칸 뛰고 흑4 이하 12까지가 기본형인데 피차 둘 만한 갈림이다.


4도

4도(흑의 변신)

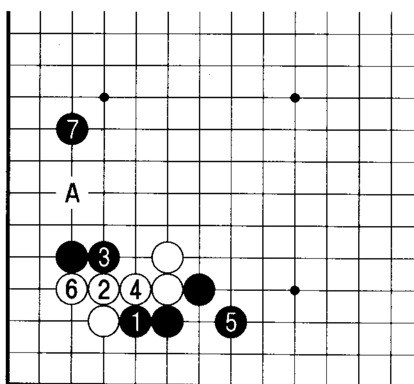
백1로 붙이고 흑2, 백3 때 흑은 4로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 이 수는 좌변을 중시한 수로 백5의 끊음에는 이하 백9까지 처리해서 전혀 불리할 것이 없는 갈림이다.



5도

5도(붙이고 올라섬)

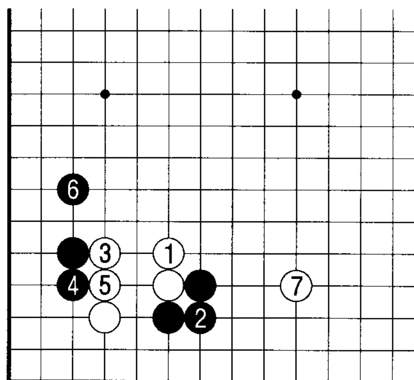
백1로 붙이고 흑2로 젖혔을 때 백은 A에 뻗지 않고 3으로 올라서는 수도 가능하다. 계속해서 흑은 백의 엷음을 추궁하게 되는데 ……



6도

6도(정석)

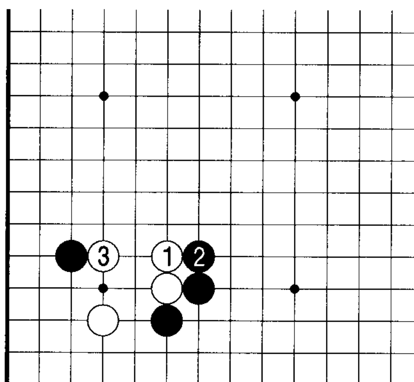
전도 이후 흑은 1로 치받은 후 3으로 올라서는 것이 백의 엷음을 추궁하는 좋은 수순이다. 계속해서 백4로 잇고 이하 흑7까지가 기본 정석인데 피차 불만없는 모습이다. 이후 백은 A의 침입을 노리게 된다.



7도

7도(변화)

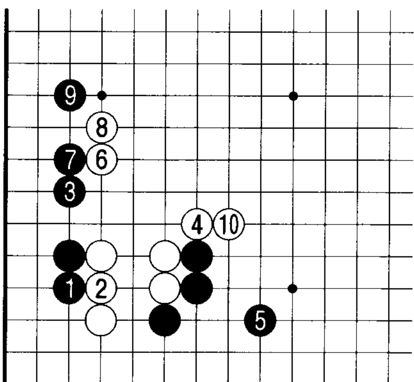
백1로 뻗었을 때 흑은 단순히 2로 잇는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 붙인 것은 형태상의 급소이며 흑4 이하 백7까지가 예상되는 진행이다. 이후는 복잡한 싸움이 예상된다.



8도

8도(가능한 수단)

백1로 뻗었을 때 흑은 2로 밀어 올리는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 붙여 형태를 정비하게 되는데 ……



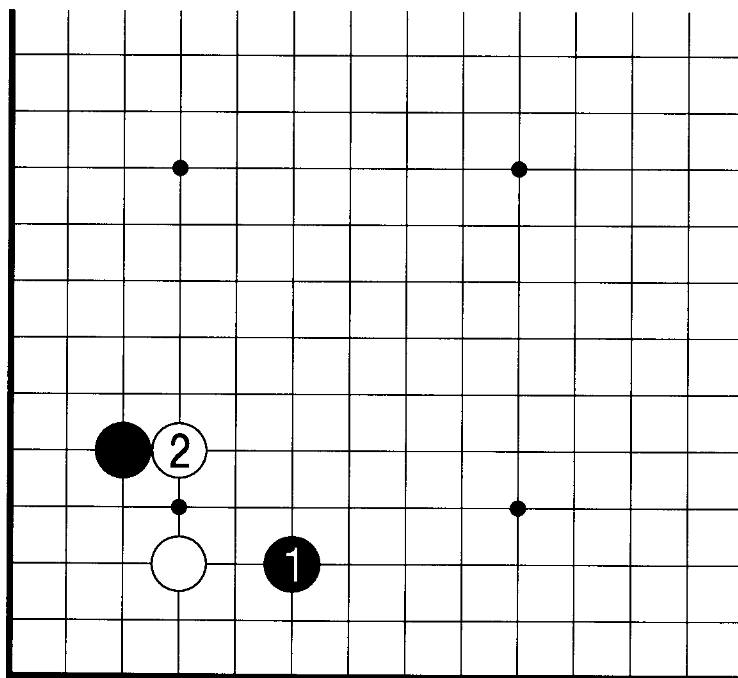
9도

9도(호각의 갈림)

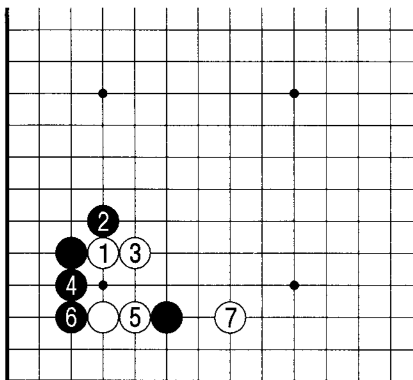
전도에 계속해서 흑은 1로 들여다본 후 3으로 한칸 뛰는 것이 좋은 수순이다. 백은 4로 젖혀 두점머리를 두들기게 되는데 흑5 이하 백10까지가 기본형이다.

제 4 형

상용의 붙임



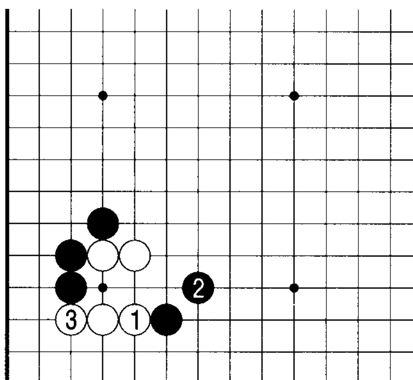
흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 상용수법으로 이곳을 강화시켜 오른쪽 흑 한점을 공격하겠다는 것이 백의 작전이다. 그럼 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

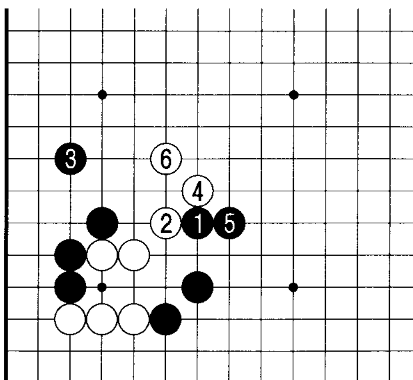
백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 뻗고 흑4 이하 백7까지가 기본형인데 피차 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(흑의 변화)

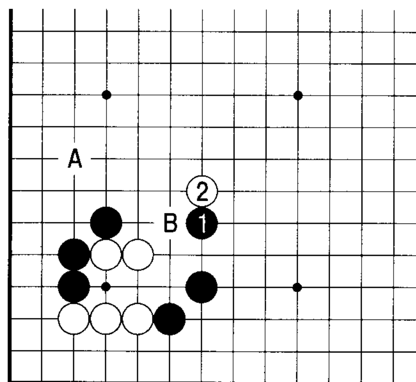
전도의 수순 중 백1로 쌍립을 섰을 때 흑은 하변을 중시하여 2로 마늘모하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 귀를 중시한 것은 당연한 기세인데 ……



3도

3도(정석)

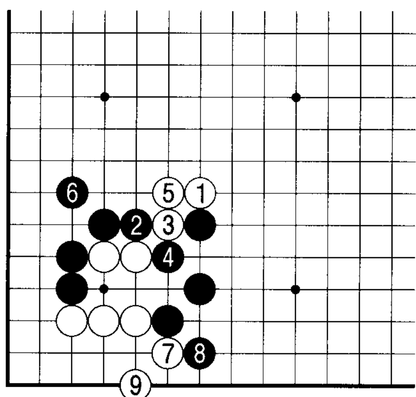
전도에 계속해서 흑1로 한칸 뛰는 것이 흑으로선 예정된 수순이다. 계속해서 백2의 붙임에는 흑3으로 보강하는 것이 좋은 수로 백4 이하 6까지가 기본 정석이다.



4도

4도(백의 노림)

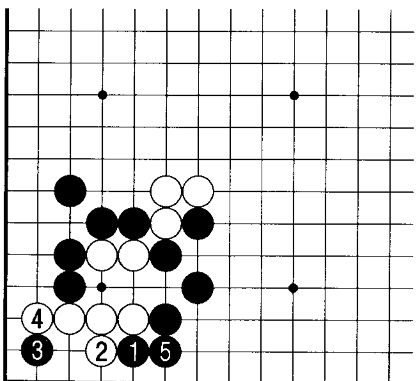
흑1로 한칸 뛰었을 때 백2로 붙인 것은 주문을 내포한 수이다. 계속해서 흑A로 보강한다면 백B로 젖혀 전도의 기본 정석으로 환원된다.



5도

5도(중앙전)

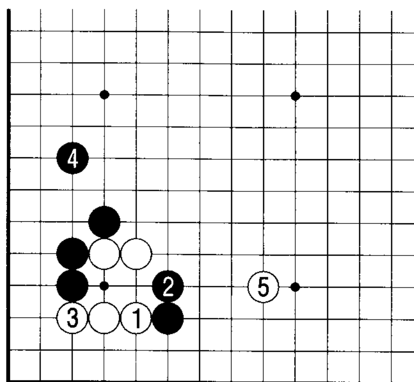
백1로 붙이면 흑은 2·4로 나가 끊는 것이 좋은 수순이다. 백3·5라면 흑6으로 호구치는 것이 두터운 보강수로 이하 백9까지 처리해서 충분히 싸울 수 있는 모습이다.



6도

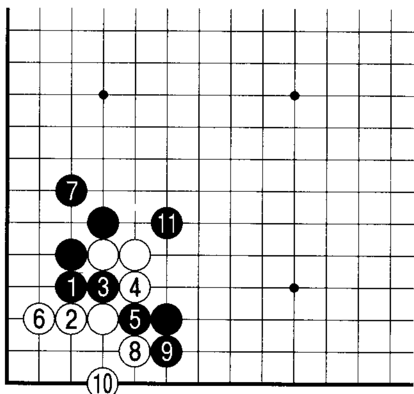
6도(백, 죽음)

전도의 수순 중 백이 귀를 보강하지 않고 손을 빼는 것은 성립되지 않는다. 흑은 1로 젖힌 후 백2 때 3으로 치중하는 것이 좋은 수순으로 이하 흑5까지 귀가 잡힌 모습이다.


7도

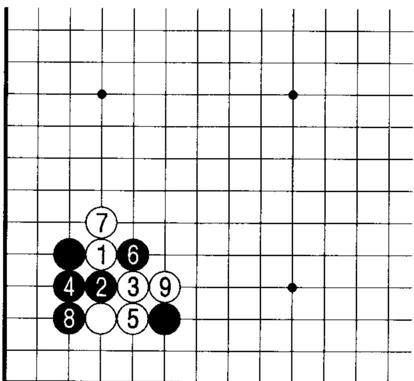
7도(흑, 무거움)

백1 때 흑2로 올라서는 것은 무거워서 흑이 좋지 않다. 백3이면 흑은 4로 보강해야 하는데 백5가 절호의 협공수가 된다.


8도

8도(백, 무리)

흑1로 치받았을 때 백2로 막는 수는 성립하지 않는다. 흑은 곧장 3·5로 절단하는 것이 좋은 수로 이하 흑11까지 중앙에 두터움을 확립해서 대만족이다.

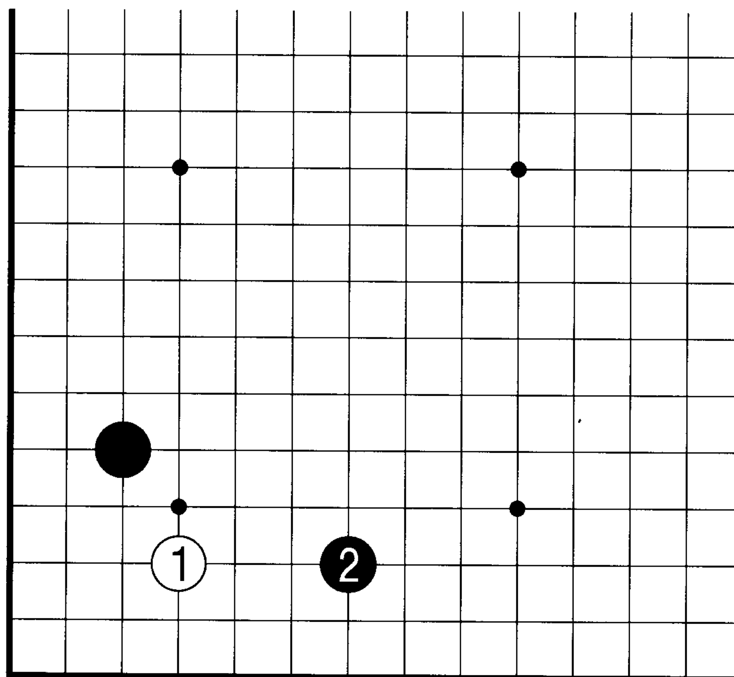

9도

9도(흑, 곤란)

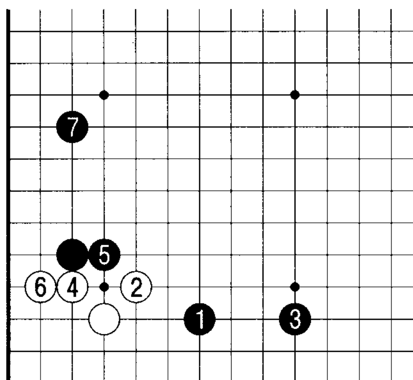
백1로 붙였을 때 흑2로 끼우는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 단수친 후 이하 9까지 형태를 정비해서 대만족이다. 이후는 흑의 피곤한 싸움이 예상된다.

제 5 형

두칸 협공



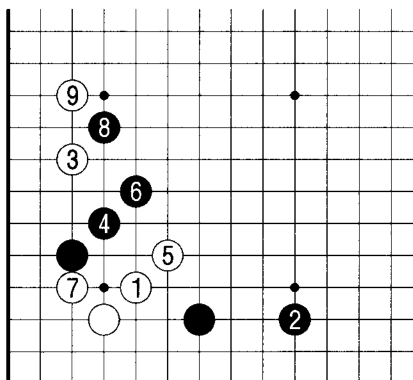
백1로 걸쳤을 때 흑2로 협공한 것은 귀보다는 하변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(정석)

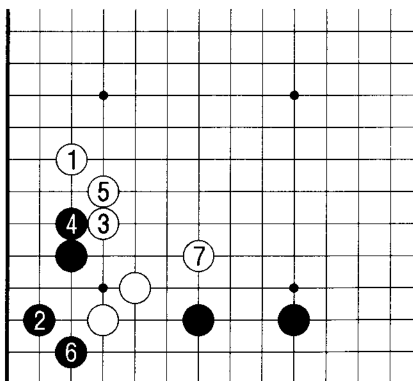
흑1로 다가서면 백은 2로 마늘모해서 진출하는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 흑3으로 두칸 벌리고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(백의 적극전법)

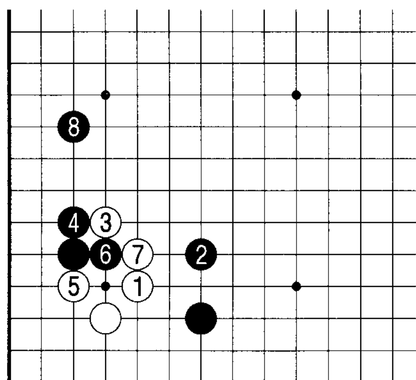
백1, 흑2 때 백은 좌변을 중시하여 3으로 바짝 다가서는 적극전법도 가능하다. 계속해서 흑4로 마늘모하고 백5 이하 9까지가 예상되는 진행인데 피차 둘 만한 갈림이다.



3도

3도(실리를 중시)

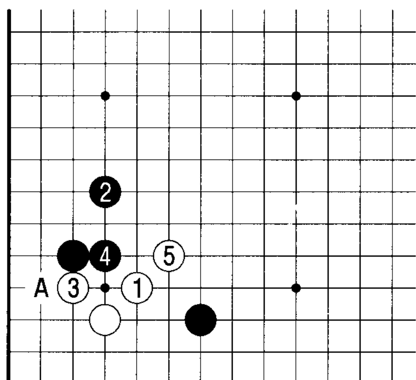
백1로 다가섰을 때 흑은 실리를 중시하여 2로 날일자하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 봉쇄한 것은 당연한 기세의 한 수이며 이하 백7까지가 기본형이다.



4도

4도(정석)

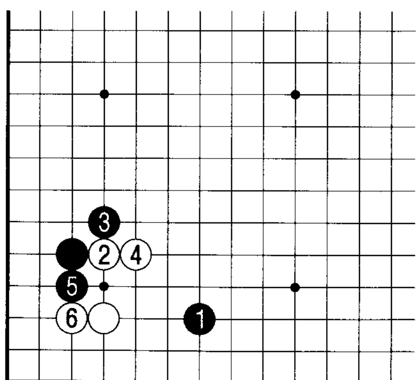
백1로 마늘모했을 때 흑은 2로 한칸 뛰어 중앙을 중시하는 수도 성립한다. 계속해서 백은 3으로 씌워 흑4를 교환시킨 후 5에 마늘모하는 것이 수순이다. 이하 흑8까지 이 역시 기본 정석에 속한다.



5도

5도(정석)

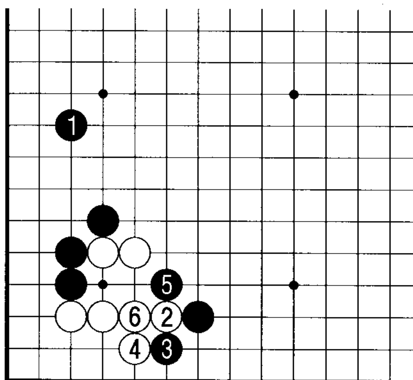
백1로 마늘모했을 때 흑은 견실하게 2로 날일자하는 수도 성립한다. 이때는 백3으로 마늘모 붙이는 것이 좋은 수로 흑4, 백5까지가 기본 정석이다. 백5로는 실리를 중시하여 A에 내려서는 수도 가능하다.



6도

6도(정석)

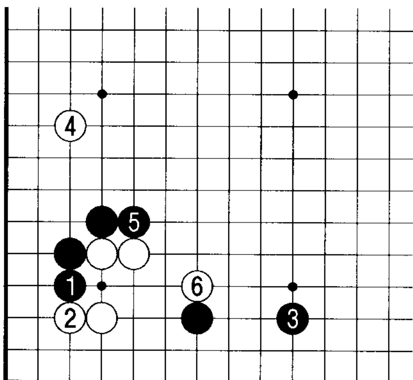
흑1로 협공했을 때 백은 2로 붙여 수습하는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 젖히고 백4 이하 6까지는 필연적인 수순인데 ……



7도

7도(호각)

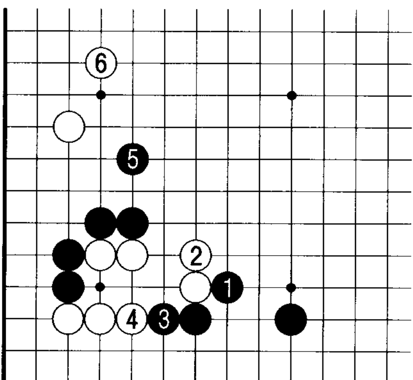
전도에 계속해서 흑1로 전개하는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 백은 2로 붙이는 것이 형태상의 급소. 흑은 3·5를 선수한 후 큰 곳에 손을 돌리게 되는데 피차 불만없는 갈림이다.



8도

8도(하변을 중시)

흑1, 백2 때 흑은 하변을 중시하여 3으로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 백4로 협공한 것은 당연한 기세이며 흑5 때 백6으로 붙이는 수가 예리한 수습의 맥점이다.



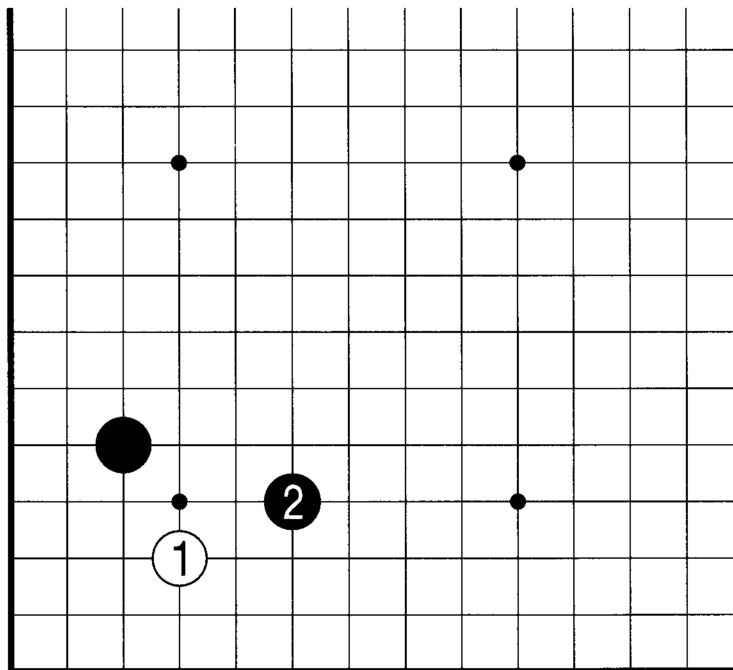
9도

9도(호각)

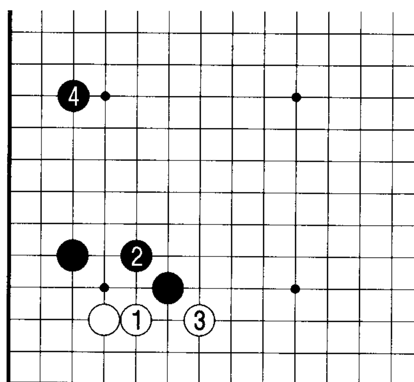
전도 이후 흑은 1·3을 선수한 후 5에 한칸 뛰는 정도이다. 계속해서 백도 6으로 날일자하게 되는데 이 역시 흑백 충분히 둘 수 있는 절충이다.

제 6 형

난해한 대사씌움



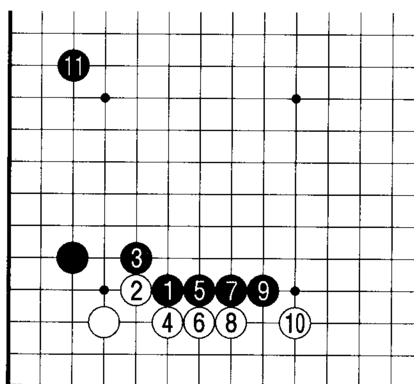
백1로 걸쳤을 때 흑2로 씌우면 난해한 대사정석이 된다. 그럼 흑2로 씌운 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(간명책)

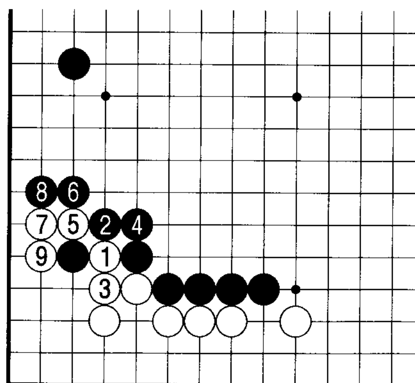
백1로 쌍점을 선 수는 난해한 변화를 피해 간명하게 두고자 한 것이다. 계속해서 흑은 2로 봉쇄하고 백3, 흑4까지가 기본 정석이다. 이 형태는 백이 약간 당한 모습이지만 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



2도

2도(정석)

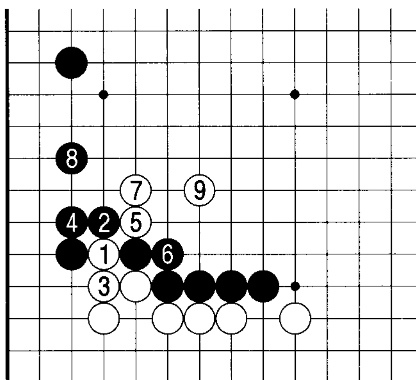
흑1로 씌웠을 때 백은 2로 마늘모 붙인 후 4에 호구치는 수도 성립한다. 이 역시 간명하게 처리하고자 할 때 유력한 수단으로 흑5 이하 11까지 세력과 실리의 갈림이 된다.



3도

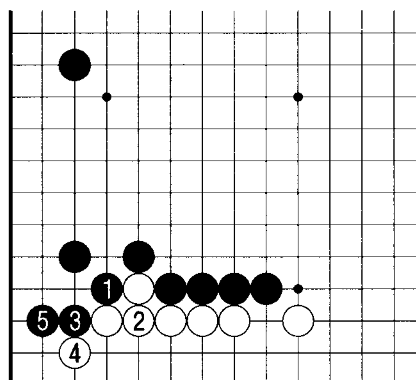
3도(후속수단)

전도 이후 백은 1로 끼운 후 이하 9까지 실리를 차지하는 후속수단이 준비되어 있다. 그러나 후수가 되는 만큼 시기를 잘 선택해서 결행해야 한다


4도

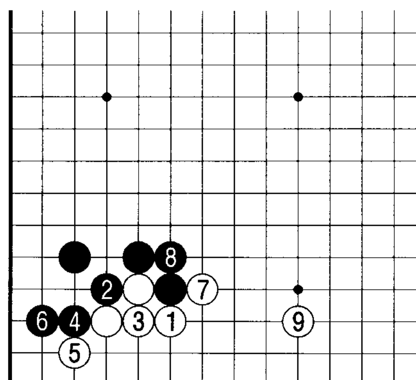
4도(백, 충분)

백1·3으로 끼워 이엇을 때 흑4로 이은 것은 실리를 허용하지 않겠다는 뜻인데 대부분 흑이 좋지 않다. 백은 5에 단수친 후 7로 뻗는 것이 좋은 행마법으로 이하 9까지 모양을 갖추어 충분한 결말이다.


5도

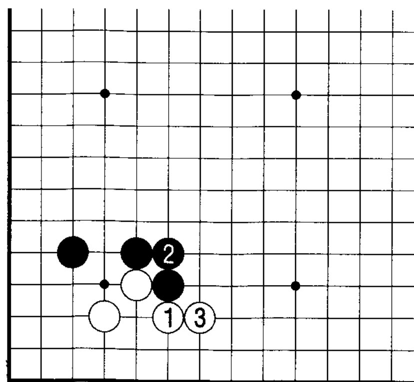
5도(흑의 후속수단)

2도의 기본 정석이 이루어지고 난 후 흑이 둔다면 1로 단수친 후 3으로 호구치는 수이다. 계속해서 백4로 젖히고 흑5로 내려서서 형태가 일단락된 모습이다.


6도

6도(백, 만족)

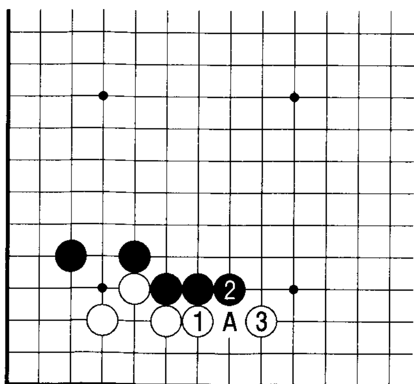
백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 호구치는 것은 성급한 수이다. 백은 5에 젖힌 후 이하 9까지 처리해서 충분한 모습이다.



7도

7도(백, 호형)

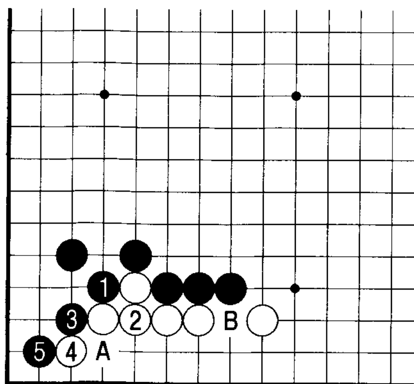
백1로 호구쳤을 때 단순히 흑2로 잇는 수 역시 찬성할 수 없다. 백3으로 뻗는 자세가 워낙 좋아서 이 결과는 흑이 좋지 않다.



8도

8도(엷은 수)

백1로 밀고 흑2로 뻗었을 때 재차 백A로 밀지 않고 3으로 한 칸 뛰는 것은 좋지 않다. 흑은 백의 약점을 이용해서 이득을 취하게 되는데 ……



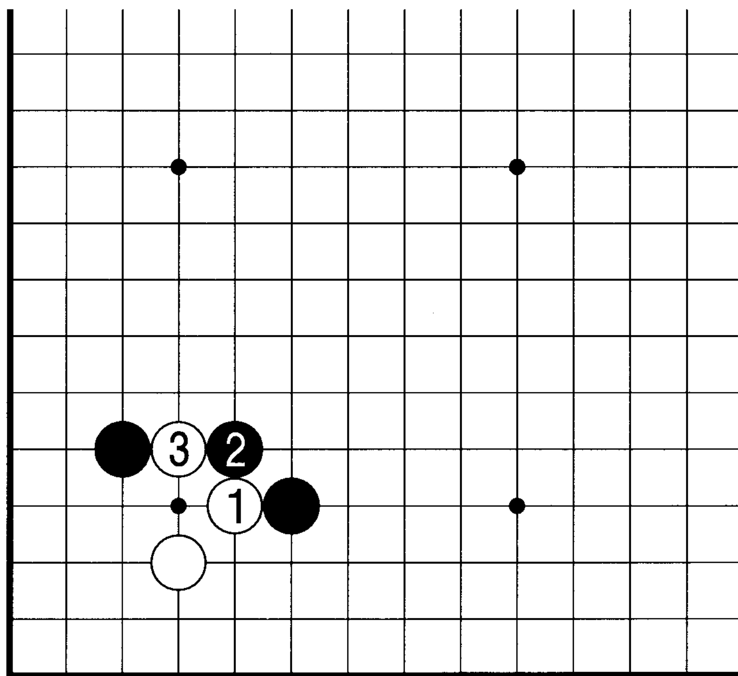
9도

9도(흑, 만족)

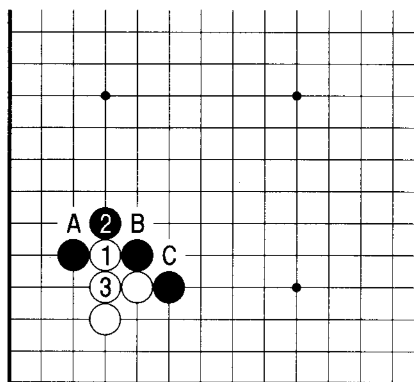
전도에 계속해서 흑은 1로 단수친 후 3으로 호구치는 것이 좋은 수이다. 백4에는 흑5로 이단젖히는 것이 강수. 계속해서 백은 A와 B의 약점 때문에 함부로 둘 수 없는 모습이다.

제 7 형

실리를 중시



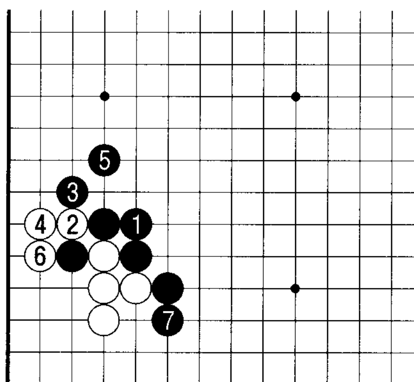
흑의 대사씌움에 대해 백1로 마늘모 붙인 후 3으로 끼운 것은 실리지향의 수이다. 그럼 백3 이후의 진행을 살펴보기로 한다.



1도

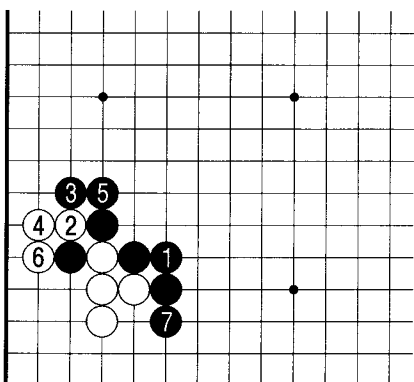
1도(선택의 기로)

백1로 끼우면 흑은 2로 막는 한수이다. 계속해서 백3으로 이었을 때가 흑으로선 선택의 기로인데 둘 수 있는 방법은 A, B, C 등 세가지이다.


2도

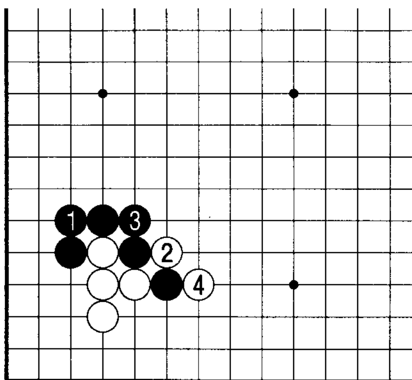
2도(정석)

먼저 흑1로 잇는 변화이다. 이때는 백2로 끊는 것이 좋은 수로 흑은 3으로 단수친 후 5에 호구치는 것이 행마법이다. 계속해서 백6으로 단수치고 흑7로 내려서서 정석이 일단락된다.


3도

3도(대동소이)

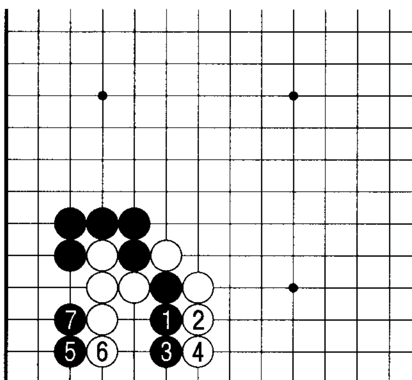
흑은 1로 잇는 수도 가능하다. 계속해서 백2로 끊는다면 이번엔 흑3으로 단수친 후 5에 잇는 것이 수순이다. 백6, 흑7까지 정석이 일단락된 모습인데 전도와 대동소이한 결말이다.



4도

4도(흑의 변화)

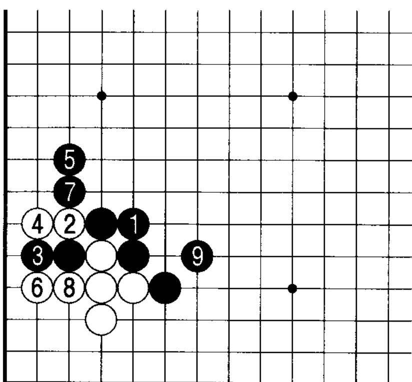
이번엔 흑1로 잇는 변화이다. 이때는 백2로 끊은 후 흑3 때 백4로 단수치는 것이 요령이다. 흑으로선 한점이 아무런 대가없이 잡혀서는 손해가 크다. 계속해서 ……



5도

5도(호각)

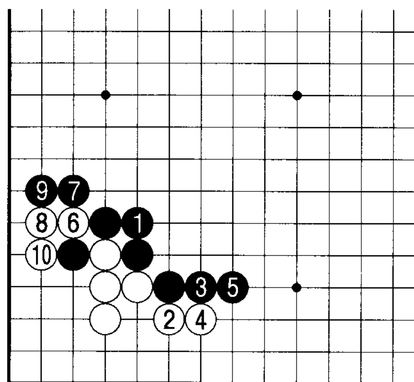
전도에 계속해서 흑은 1로 내려서는 한수이다. 백2로 막는다면 재차 흑3으로 내려서는 것이 요령으로 이하 흑7까지 사석처리하는 것이 흑으로선 예정된 수순이다.



6도

6도(유력한 착상)

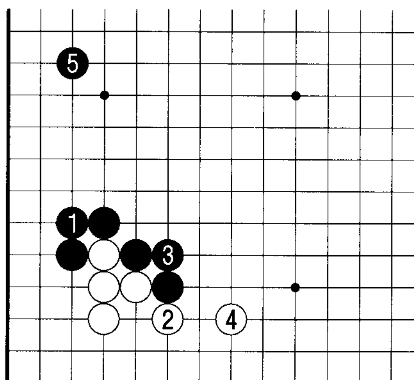
흑1로 잇고 백2로 끊었을 때 흑은 3으로 내려서서 두점으로 키워 죽이는 것도 유력한 착상이다. 계속해서 백4로 막고 이하 흑9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 형태이다.



7도

7도(흑, 만족)

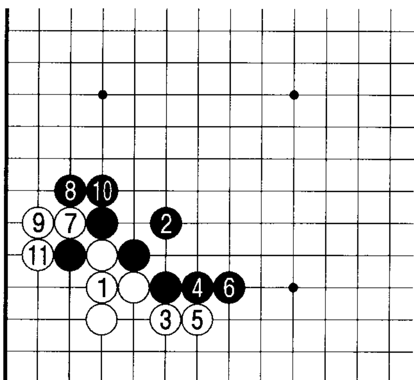
흑1로 이엇을 때 백2·4를 선수한 후 6으로 끊어 잡는 것은 좋지 않다. 백은 실리에서 어느 정도의 이득을 취했지만 흑을 더욱 두텁게 해 준 죄과가 크다.



8도

8도(백, 느슨)

흑1로 이엇을 때 백3으로 단수치지 않고 2에 젖히는 것은 느슨한 수이다. 흑3으로 이으면 백은 4로 진출하는 정도인데 흑5로 전개해서 흑이 유리하다.



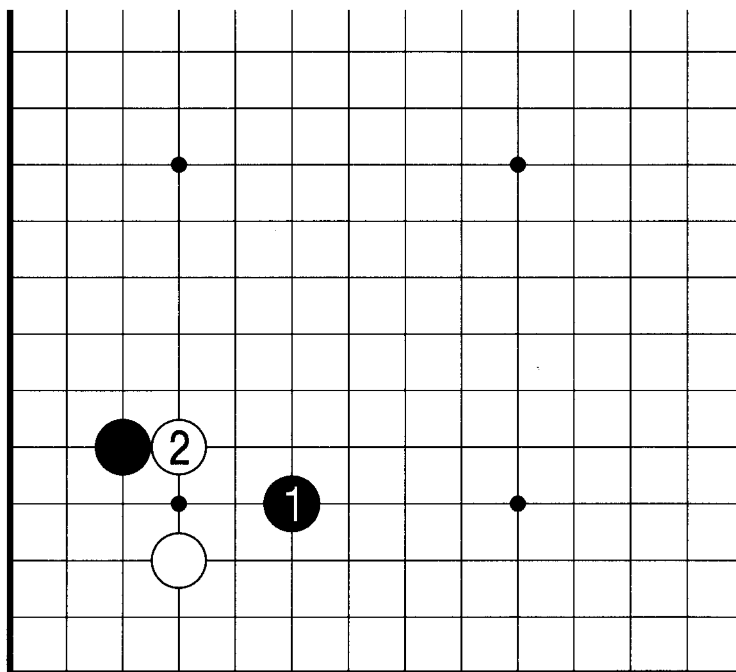
9도

9도(백, 충분)

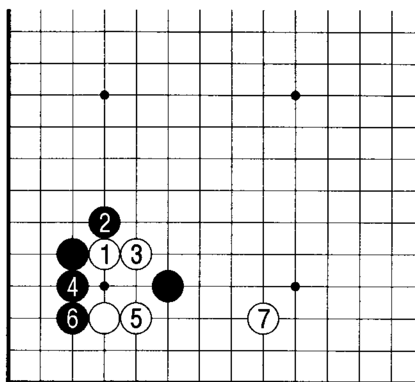
백1로 이엇을 때 흑2로 호구치는 것은 특별한 경우가 아니면 별로 찬성할 수 없다. 계속해서 백은 3·5를 선수한 후 이하 11까지 처리하는 것이 수순으로 7도와 비교할 때 백이 약간 유리한 결말이다.

제 8 형

정면 도전



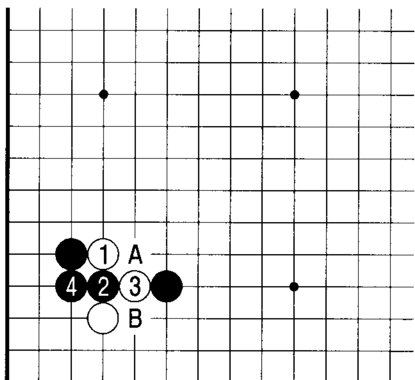
흑1로 씌웠을 때 백2로 붙인 것은 난해한 진행도 마다하지 않겠다는 정면도전이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(싱겁다)

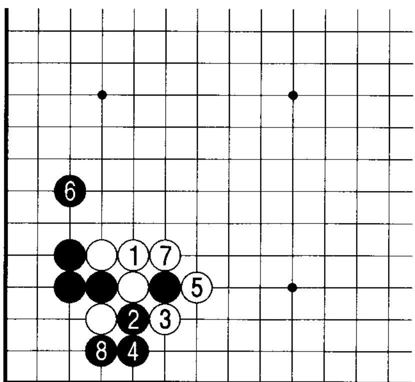
백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 싱겁다. 계속해서 백3으로 뻗고 이하 7까지가 예상되는데 백으로선 쉽게 안정을 취할 수 있는 만큼 충분하다.



2도

2도(선택의 기로)

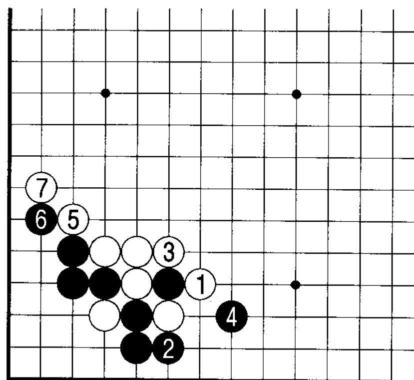
백1로 붙이면 흑은 2·4로 끼워 잇는 것이 기세의 수순이다. 이후 백은 A에 이을 것인지 아니면 B에 이을 것인지 선택의 기로이다.



3도

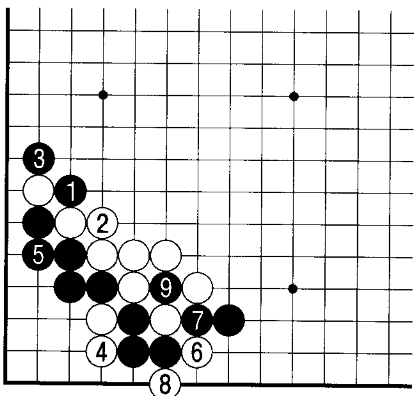
3도(정석)

백1로 이은 것은 축 유리를 전제로 한 것이다. 계속해서 흑은 2로 끊게 되는데 백3 이하 7까지가 기본 정석이다. 이 정석은 부분적으로 볼 때 흑의 실리가 크다.


4도

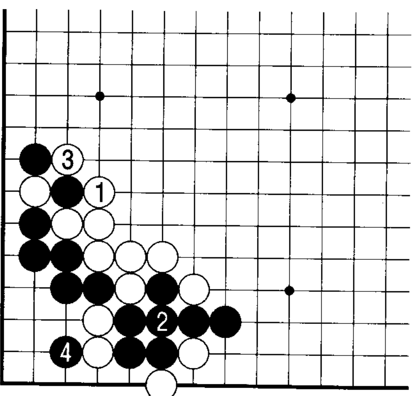
4도(흑의 변화)

백1로 단수쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 날일자하는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 좋지 않다. 백은 5에 젖힌 후 흑6 때 7로 이단젖히는 것이 강수이다. 계속해서 ……


5도

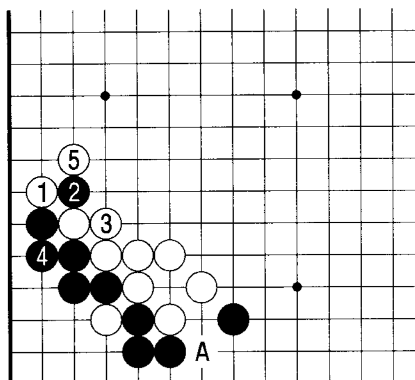
5도(패가 관건)

전도에 계속해서 흑은 1·3으로 단수쳐서 백 한점을 잡는 정도인데 백4로 막는 것이 기분 좋은 선수활용이 된다. 흑5에는 백6으로 젖혀 이하 흑9까지 큰 패가 된다.


6도

6도(절대 팻감)

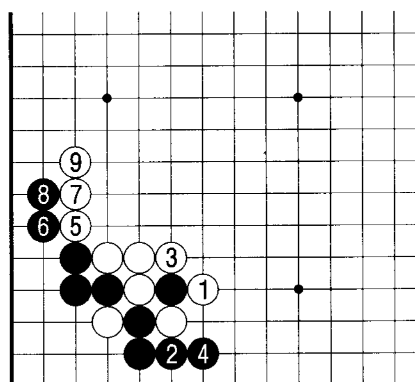
전도 이후 백에겐 1의 절대 팻감이 있다는 것이 자랑이다. 흑은 패를 받지 못하고 2로 잇는 정도인데 백3으로 따내 백이 우세한 결말이다.



7도

7도(백, 충분)

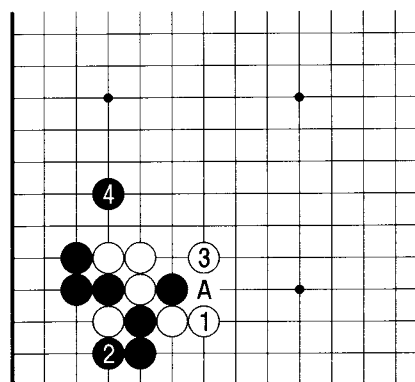
백1로 이단젖혔을 때 흑2로 단수친 후 4에 잇는다면 전도와 같은 진행은 피할 수 있다. 그러나 백5로 단수친 이후 A에 젖히는 맛을 노리면 이 역시 백이 유리한 결말이다.



8도

8도(백, 두텁다)

백1 때 흑2로 단수친 후 4에 뻗는 수 역시 찬성할 수 없다. 이때는 백5로 젖힌 후 이하 9까지 두텁게 형태를 갖추는 정도로도 충분한 결말이다.



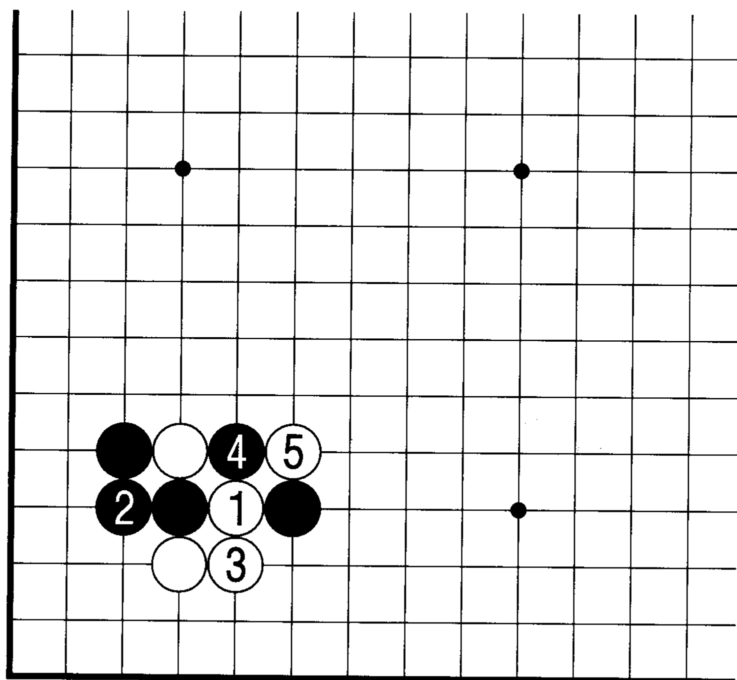
9도

9도(백, 불만)

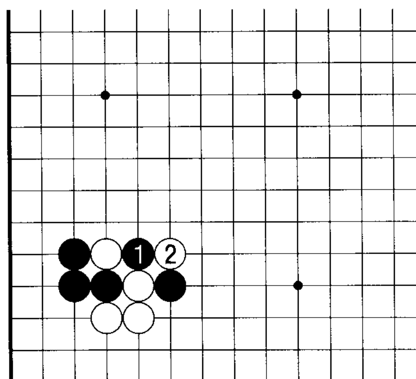
백A로 단수쳐서 축으로 잡지 않고 1로 뻗은 후 3으로 장문씌우는 것은 백이 좋지 않다. 계속해서 흑4로 날일자해서 진출하고 나면 이 결과는 흑이 우세하다.

제 9 형

간명한 작전



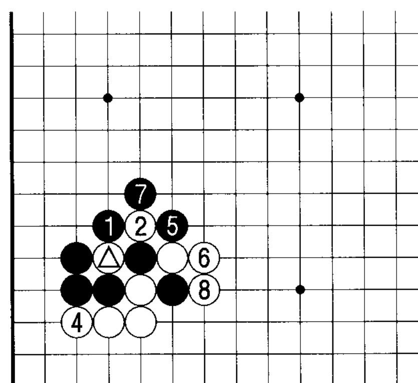
백1로 단수친 후 3에 이으면 흑은 4로 끊게 되는데 백으로선 다음의 행마가 선택의 기로이다. 간명하게 두고자 한다면 백5에 단수치는 수이다. 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(간명한 선택)

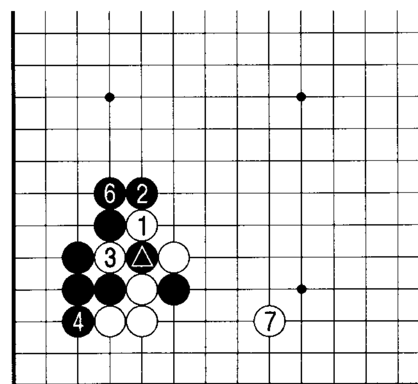
흑1로 끊었을 때 백2로 단수친 것은 간명하게 두고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 흑은 백 한점을 따내게 되는데 ……



2도 ❸ ··· △

2도(백, 만족)

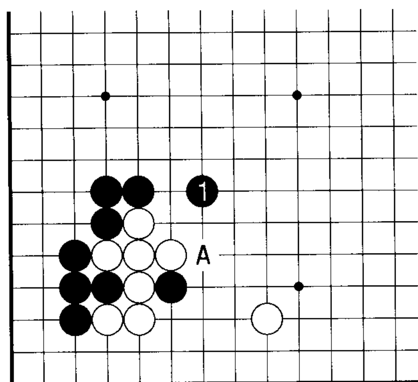
전도에 계속해서 흑은 1로 따내는 한수이다. 백은 2로 단수치게 되는데 흑3으로 이은 것이 책략이 부족한 수이다. 백은 4로 막아 실리를 차지한 후 이하 8까지 흑 한점을 잡아서 대만족이다.



3도 ⑤ ··· ●

3도(정석)

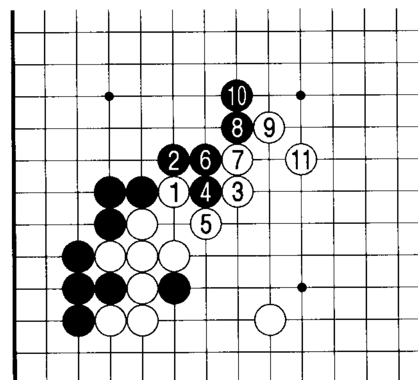
백1로 단수치면 흑은 패를 잇지 않고 2로 되단수치는 한수이다. 계속해서 백3으로 따낸다면 흑4로 막고 백5에는 흑6으로 응수해서 충분하다. 백7까지가 기본 정석이다.



4도

4도(흑의 활용)

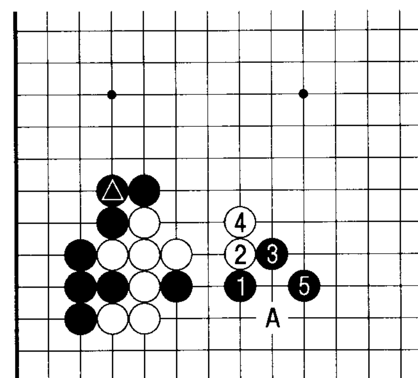
전도에 계속해서 흑이 둔다면 1로 한칸 뛰는 것이 좋다. 이후 흑은 A에 붙여 선수로 활용하는 수단을 엿보게 된다.



5도

5도(백의 수단)

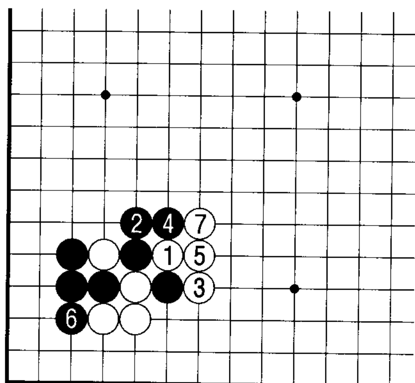
반대로 백이 둔다면 1로 젖히는 것이 좋다. 흑2에는 백3으로 한칸 뛰는 것이 행마법으로 이하 백11까지가 기본형이다. 쌍방 충분히 둘 수 있는 호각의 갈림이다.



6도

6도(백, 곤란)

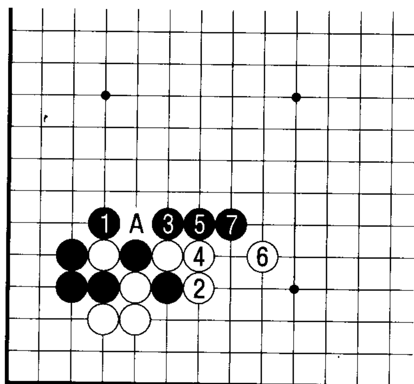
흑▲로 이었을 때 백A로 전개하지 않고 다른 곳에 선행하는 것은 좋지 않다. 이때는 흑1로 한칸 뛰는 것이 공격의 급소. 백은 2·4로 붙여 뻗어 탈출을 시도하는 정도인데 흑5까지 공격받아 매우 좋지 않다.



7도

7도(백, 충분)

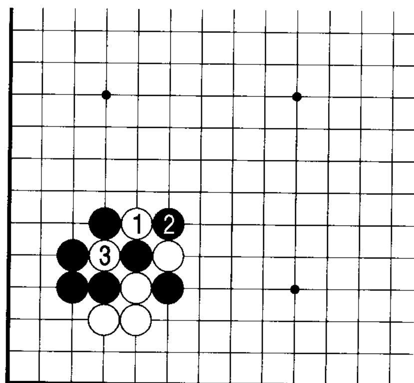
백1로 단수쳤을 때 흑이 따내지 않고 2로 잇는 것은 좋지 않다. 계속해서 백은 3으로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 정도로도 충분하다. 이하 백7까지가 예상되는 진행이다.



8도

8도(흑, 만족)

반대로 흑1로 따냈을 때 백이 A에 단수치지 않고 2를 서두르는 것은 성급한 수이다. 흑은 3으로 단수친 후 5에 밀어가는 것이 좋은 수순으로 이하 흑7까지 흑 모양이 활발하다.



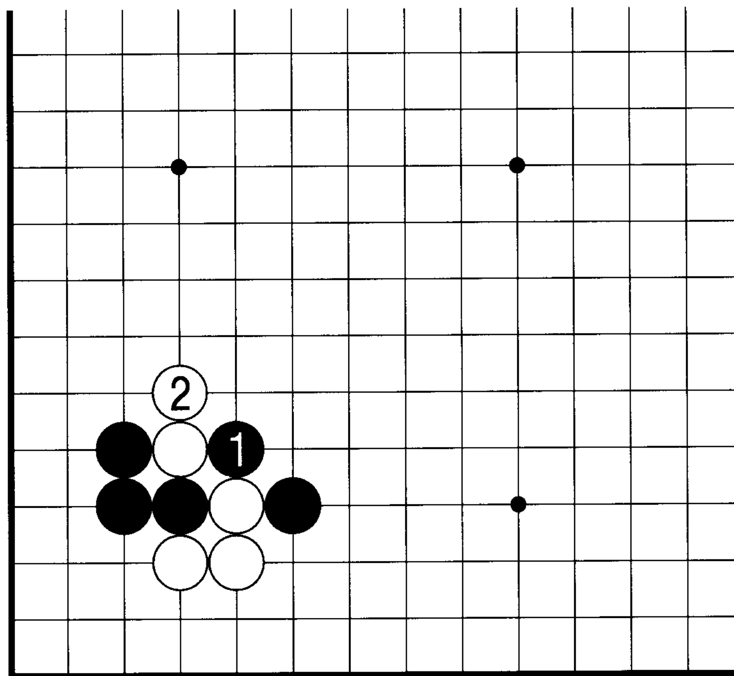
9도

9도(만패불청)

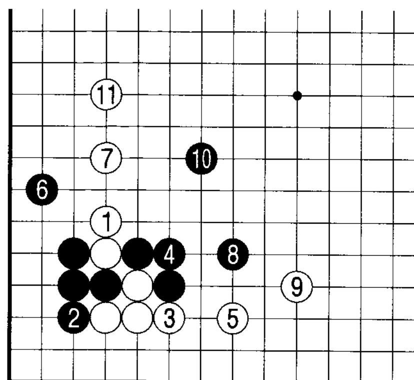
백1로 단수쳤을 때 흑이 한점을 따내지 않고 2로 끊어 패를 결행해 오는 것은 대부분 좋지 않다. 계속해서 백은 웬만한 패는 받지 않고 패를 불청하는 것이 좋다.

제 10 형

난해한 대사정석

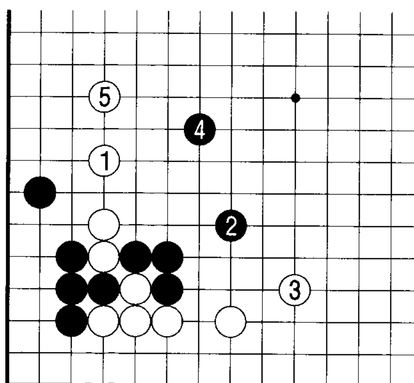


흑1로 단수쳤을 때 백2로 뻗으면 난해한 대사정석이 이루어지는 것은 피할 수 없다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

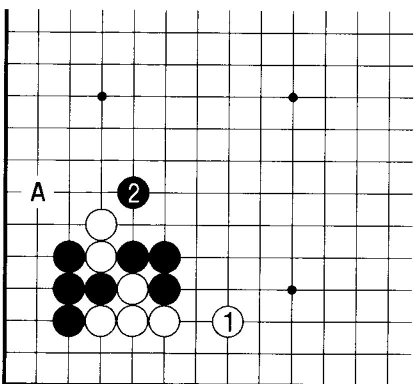
1도(정석)

백1로 뻗으면 흑은 2로 막는 것이 근거의 요점이 된다. 계속해서 백3으로 밀었을 때 흑4로 이은 것은 가장 간명한 선택. 계속해서 백5로 한칸 뛰고 흑6 이하 백11까지가 기본 정석이다.


2도

2도(호각)

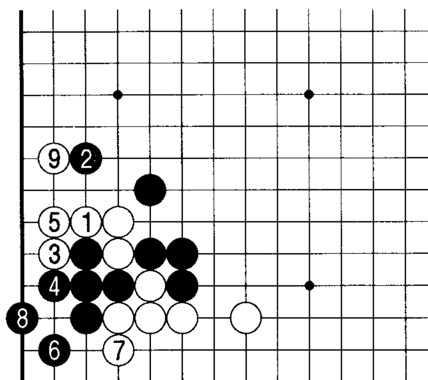
전도의 수순 중 백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 날일자해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 받는 정도인데 이번엔 흑4로 눈목자하는 것이 요령이다. 백5로 한칸 뛰기까지 이 역시 기본 정석에 속한다.



3도

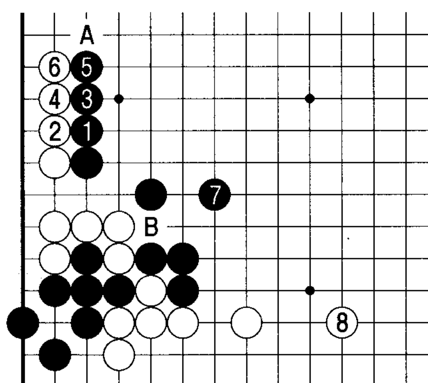
3도(강력한 씨움)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑이 A로 날일자하지 않고 2로 씌운 장면이다. 흑2는 백 두점을 강력하게 공격하겠다는 뜻인데 ……


4도

4도(정석)

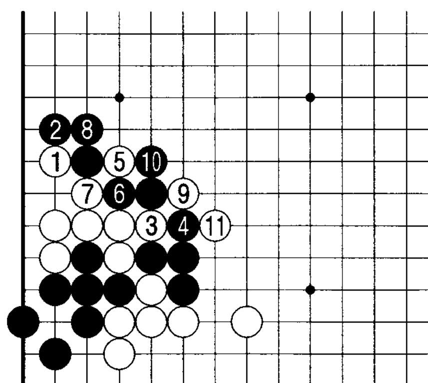
전도에 계속해서 백은 1로 막는 한수이다. 계속해서 흑2로 공격해 온다면 백3·5로 젖혀 잇는 것이 좋은 수순으로 이하 흑8까지의 진행엔 백9로 붙이는 수습책을 준비해 두고 있다.



5도

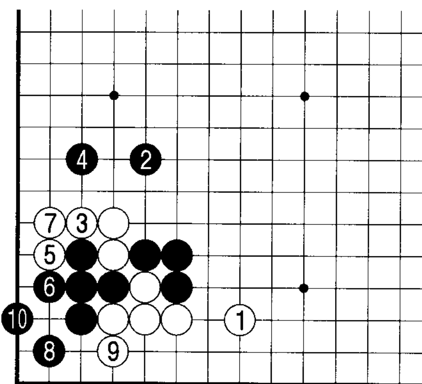
5도(호각)

전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 한수이다. 계속해서 백2로 밀고 이하 백8까지가 기본형으로 피차 둘 만한 갈림이다. 수순 중 흑7로 A에 뻗는 것은 백B로 나가 끊어서 흑이 곤란하다.


6도

6도(흑, 곤란)

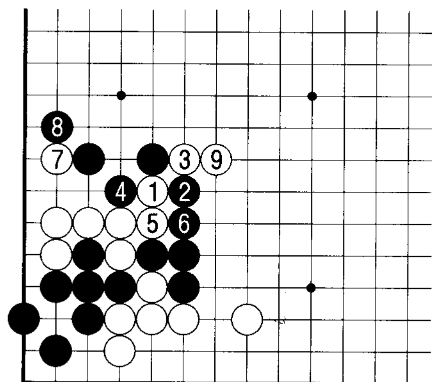
백1로 붙였을 때 곧장 흑2로 막는 것은 무리수이다. 백은 3으로 나간 후 흑4 때 5에 건너 붙이는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑6으로 절단한다면 백7 이하 11까지 처리해서 흑이 곤란한 모습이다.



7도

7도(흑의 변화)

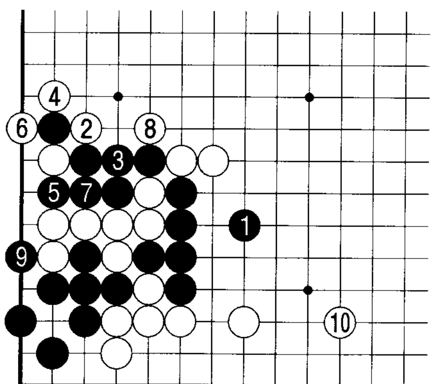
백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 씌워 공략하는 수도 성립한다. 계속해서 백은 3으로 막은 후 이하 흑10까지 수순을 진행시킨 후 ……



8도

8도(필연적인 수순)

전도에 계속해서 백1로 마늘모 붙인 후 흑2 때 백3으로 절단하는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑은 4로 단수친 후 6으로 잇게 되는데 백7 이하 9까지 진행되는 것이 필연적인 수순이다.



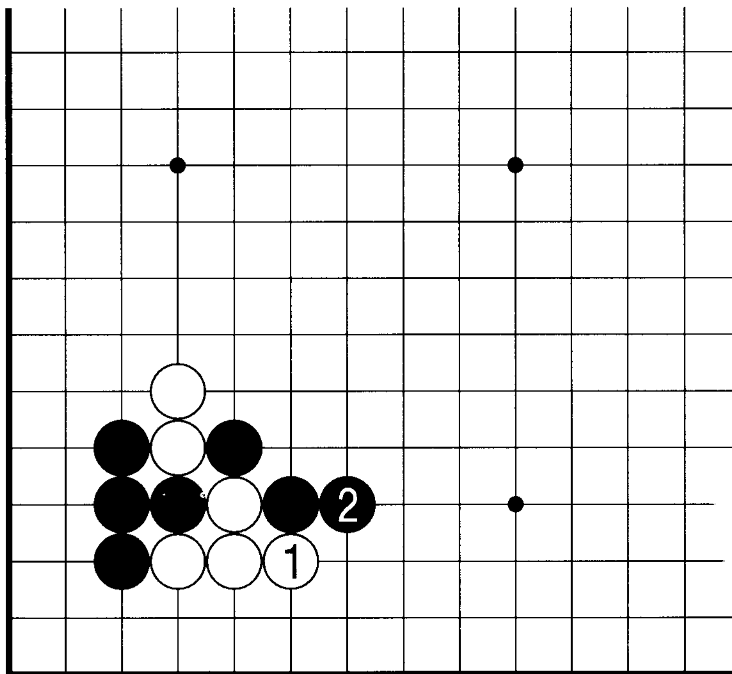
9도

9도(정석)

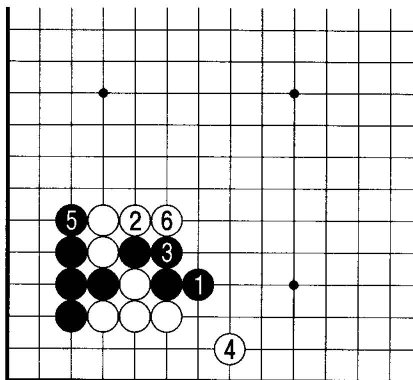
전도 이후 흑은 1로 한칸 뛰는 한수인데 백은 2로 끊는 맥점을 준비해 두고 있다. 계속해서 흑3으로 잇고 백4 이하 10까지가 기본형인데 피차 둘 만한 갈림이다.

제 11 형

축과 깊은 연관

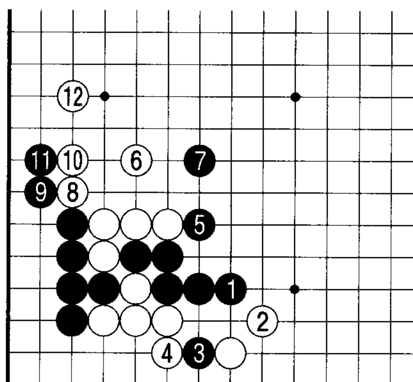


백1로 밀었을 때 흑2로 뻗은 것은 백에게 쉽게 형태를 결정지어 주지 않겠다는 뜻이다. 이후는 축 성립여부가 다음의 행마에 큰 영향을 미치게 된다.


1도

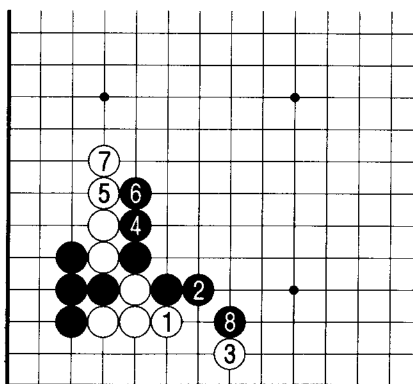
1도(좋은 수순)

흑1로 뻗으면 백은 2로 단수친 후 4로 날일자하는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑5로 밀고 백6으로 막아 중앙전투가 벌어지게 되는데 ……


2도

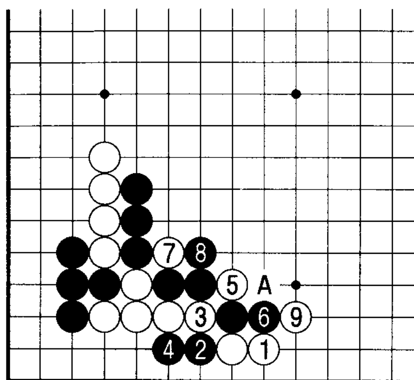
2도(정석)

전도에 계속해서 흑1로 뻗는 것이 침착한 호착이다. 백2로 진출한 것은 불가피한데 흑3으로 건너 붙인 것이 적절한 선수 활용이다. 계속해서 백4로 물러서고 이하 12까지가 기본 정석이다.


3도

3도(백의 변화)

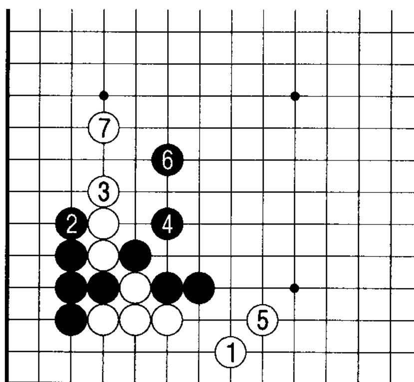
백1, 흑2 때 곧장 3으로 날일자하는 수는 축이 유리할 때 가능한 수이다. 만일 축이 백에게 불리하다면 흑4·6을 선수한 후 8로 마늘모 붙이는 수가 통렬하게 작용한다. 계속해서 ……



4도

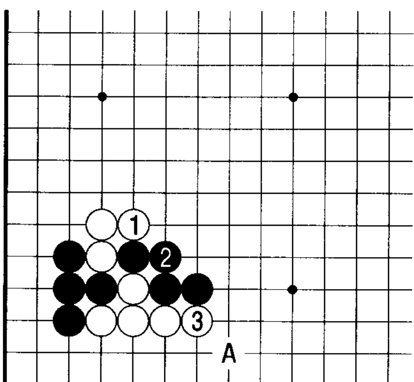
4도(축이 관건)

전도에 계속해서 백1로 뻗는다면 흑2로 젖히는 것이 맥점이다. 계속해서 백은 3으로 끊은 후 이하 9까지 처리하는 것이 최강의 수순인데 A의 축 성립여부가 성패를 좌우한다.


5도

5도(중앙전투)

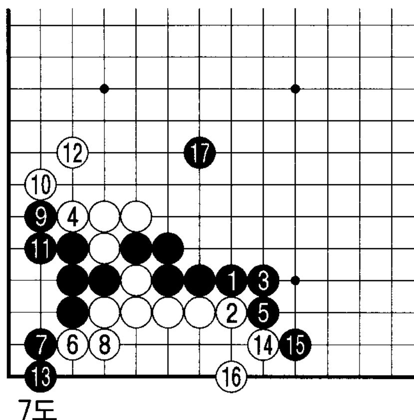
백1로 날일자했을 때 축이 불리하다면 흑은 2로 민 후 4로 호구쳐서 중앙전투를 유도하는 수도 성립한다. 계속해서 백5로 마늘모하고 흑6, 백7까지가 기본형인데 피차 둘 만한 갈림이다.



6도

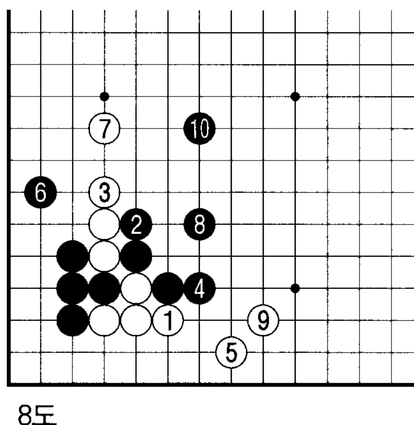
6도(강력한 수순)

장면도로 돌아가서 백은 단순히 A로 날일자하지 않고 1로 단수친 후 3으로 밀어가는 수도 성립한다. 이와 같은 수는 흑의 공배를 메워 급격하게 몰아가겠다는 뜻이다. 계속해서 ……


7도

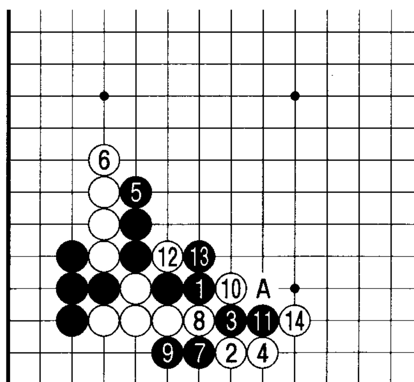
7도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 것이 정수이다. 백은 2로 민 후 흑3 때 백4로 막는 것이 강수인데 흑5 이하 17까지가 기본 정석이다.


8도

8도(흑의 변화)

백1로 밀었을 때 흑은 4로 뻗기 전에 흑2, 백3을 선수하는 수도 성립한다. 계속해서 백5로 날일자하고 흑6 이하 10까지가 기본형인데 피차 둘 만한 갈림이다.

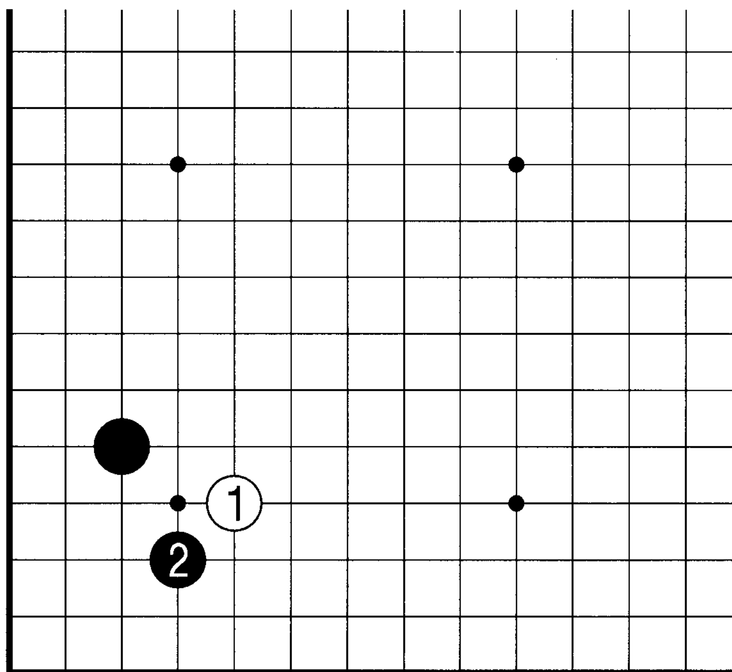

9도

9도(축이 관건)

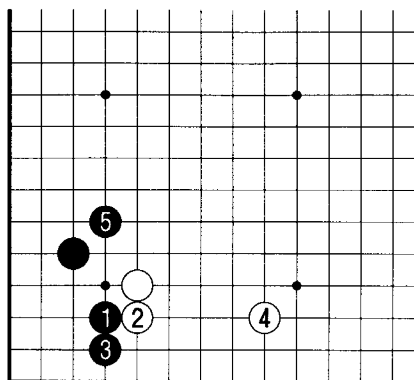
전도의 수순 중 흑1, 백2 때 축이 흑에게 유리하다면 3으로 마늘모 붙이는 것이 유력한 수가 된다. 계속해서 백4를 기다려 흑5 이하 흑13까지 처리하면 백이 곤란한 모습. 축이란 백14 때 흑A로 나가는 것을 말한다.

제 12 형

외목 높은걸침



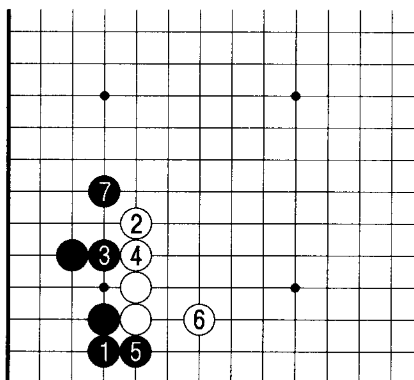
흑의 외목에 대해 복잡한 대사정석을 피하고 싶다면 백1처럼 높게 걸치는 것이 간명하다. 계속해서 흑은 2로 날일자해서 실리를 중시하게 되는 것이 보통인데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

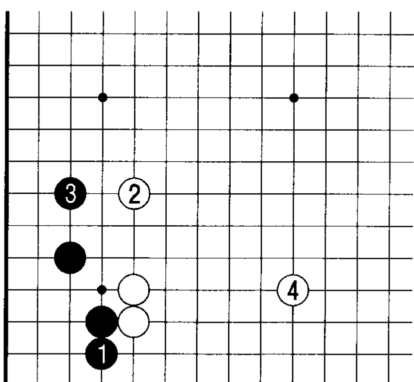
흑1로 날일자하면 백은 2로 막는 한수이다. 계속해서 흑3으로 내려서고 백4, 흑5까지가 기본 정석인데 쌍방 호각의 갈림이다.



2도

2도(정석)

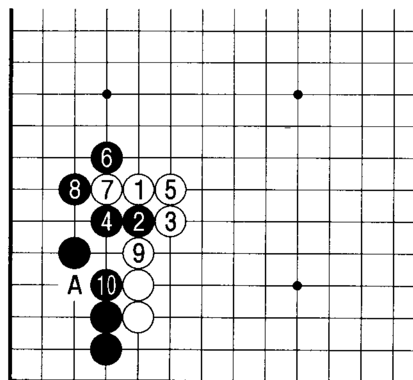
흑1로 내려섰을 때 백은 중앙을 중시하여 2로 한칸 뛰는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 3·5를 선수한 후 7로 한칸 뛰어 변으로 진출하게 되는데 쌍방 불만없는 기본 정석이다.



3도

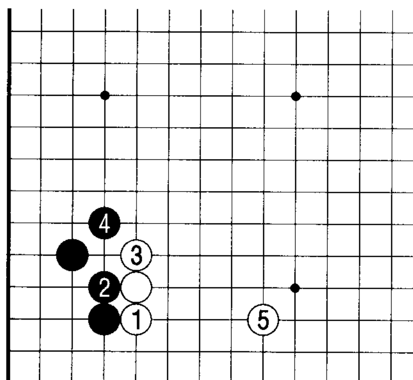
3도(발빠른 처리)

흑1로 내렸을 때 백2로 두칸 뛴 것은 발빠르게 처리하겠다는 뜻이다. 계속해서 흑3으로 한칸 뛴 것은 견실위주의 처리수법이며 백4로 전개해서 형태가 일단락된다.


4도

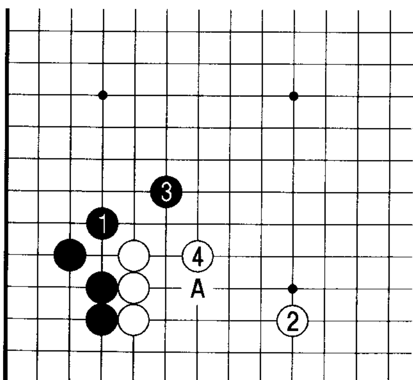
4도(실리지향)

백1로 두칸 뛰었을 때 흑은 2로 붙여 백의 엷음을 추궁할 수도 있다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 흑10까지 흑은 실리를 차지하고 백은 외세를 구축하게 된다. 수순 중 흑10은 백A의 건너붙임을 방비한 것이다.


5도

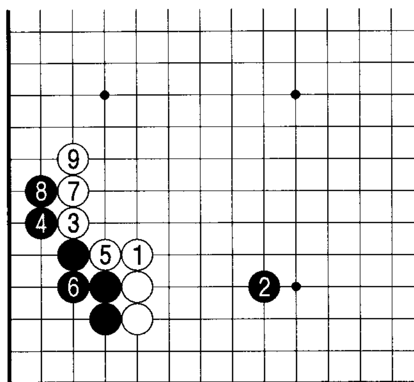
5도(기본 정석)

백1로 막았을 때 흑은 2로 밀어 응수하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 뻗은 것은 두점머리의 급소이며 흑4로 마늘모하고 백5로 전개하기까지 정석이 일단락된다.


6도

6도(백, 손해)

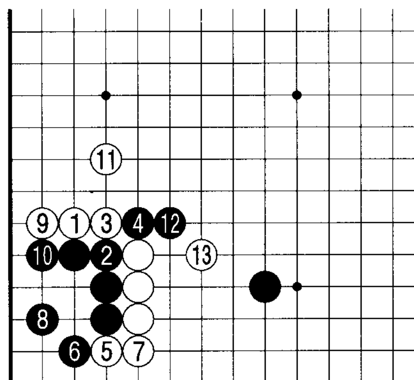
전도의 수순 중 흑1로 마늘모했을 때 백2까지 전개하는 것은 의문이다. 이때는 흑3으로 날일자하는 것이 기분 좋은 선수활용이 된다. 백4를 생략하면 흑A의 침입이 통렬해진다.



7도

7도(백, 두터움)

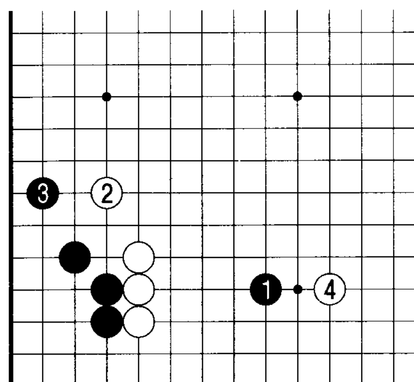
백1로 뻗었을 때 흑2로 협공하는 것은 의문이다. 이때는 백3으로 붙이는 것이 좋은 행마법이다. 계속해서 흑4로 젖힌다면 백5 이하 9까지 처리해서 백이 두텁다.



8도

8도(흑의 강경책)

백1로 붙였을 때 흑2로 치받은 후 4에 끊은 것은 전투지향적인 수법. 그러나 백은 5·7로 젖혀 이어 귀의 삶을 강요한 후 이하 13까지 처리해서 충분한 싸움을 전개할 수 있다.



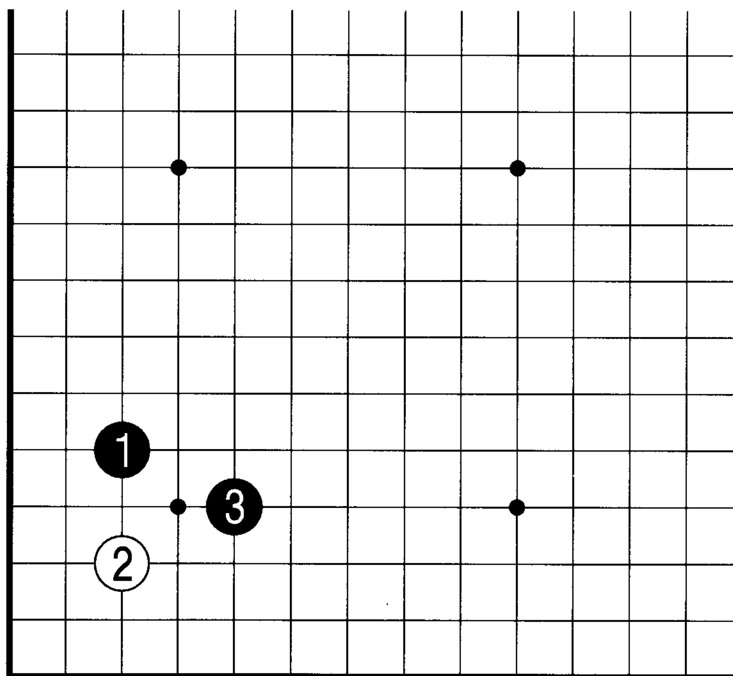
9도

9도(간명한 선택)

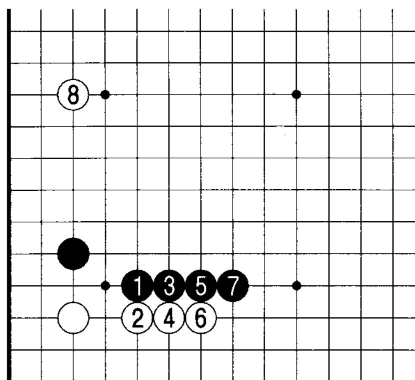
흑1로 협공했을 때 전도와 같은 복잡한 싸움을 피하고 싶다면 2로 날일자하는 것이 좋다. 흑은 3으로 날일자해서 받는 정도인데 백4로 협공해서 충분히 둘 수 있는 갈림이다.

제 13 형

실리를 중시한 3·三 걸침



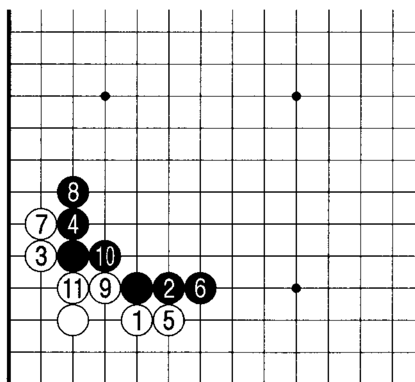
흑1 때 백2로 3·三에 걸친 것은 재빨리 안정하겠다는 의도이다. 계속해서 흑은 3으로 씌워 공격하는 것이 가장 보통인데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

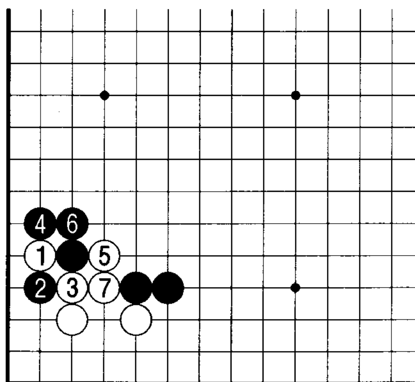
흑1로 날일자하면 백2로 붙이는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 이하 흑7까지가 부분적인 정석이다. 이후 백은 8로 갈라쳐서 좌변 흑 세력을 견제하는 것이 요령이다.



2도

2도(호각)

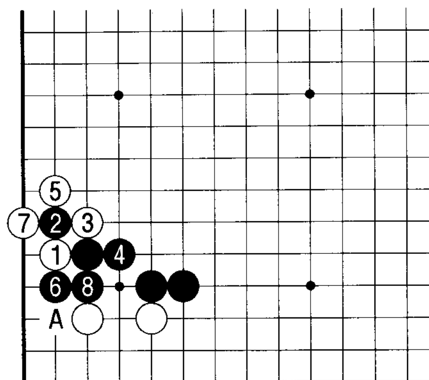
백1로 붙이고 흑2로 뻗었을 때 백은 3으로 붙여 흑의 응수를 묻는 수도 성립한다. 계속해서 흑4로 뻗는다면 백5 이하 11까지가 기본 정석이다. 쌍방 호각의 갈림이다.



3도

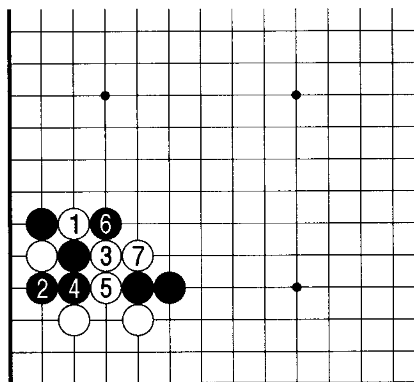
3도(흑, 곤란)

백1로 붙였을 때 흑2·4로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것은 대악수이다. 백은 3·5로 선수한 후 7로 이어서 좌우 흑을 분단시켜 대만족이다.


4도

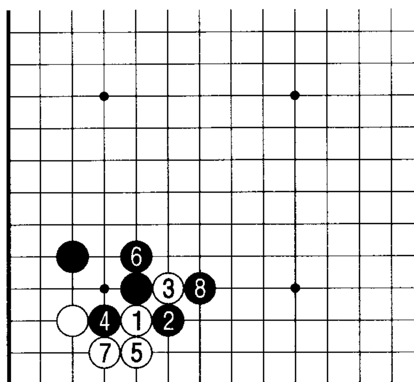
4도(귀의 뒷맛)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌다면 백3으로 끊는 것이 맥점이다. 계속해서 흑은 4로 뻗는 정도인데 백5 이하 흑8까지 처리해서 백으로선 충분한 결말이다. 이후 백은 A에 막는 뒷맛을 노리게 된다.


5도

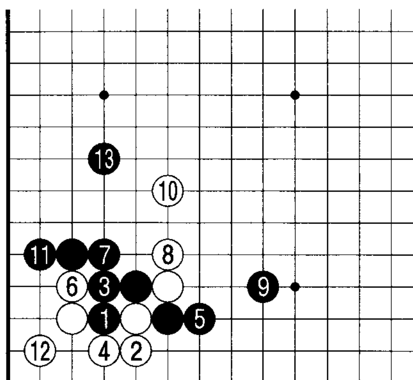
5도(백, 만족)

백1로 끊었을 때 흑2로 단수치는 것은 의문이다. 백은 3으로 단수친 후 5에 뚫어 좌우 흑을 양분시키는 것이 좋은 수순이다. 흑6, 백7까지 백이 유리한 갈림이다.


6도

6도(축과 연관)

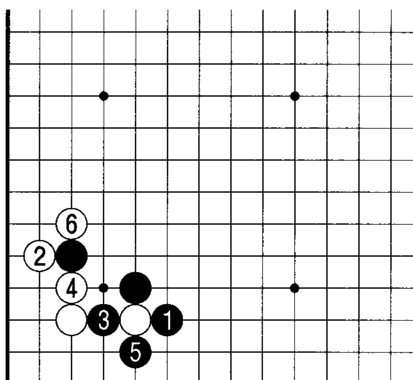
백1로 붙였을 때 흑은 축이 유리하다면 2로 젖히는 것이 좋다. 계속해서 백3으로 끊는다면 흑4로 단수친 후 6으로 뻗는 것이 상용수법이다. 백7로 넘고 흑8로 단수쳐서 정석이 일단락된다.



7도

7도(중앙전투)

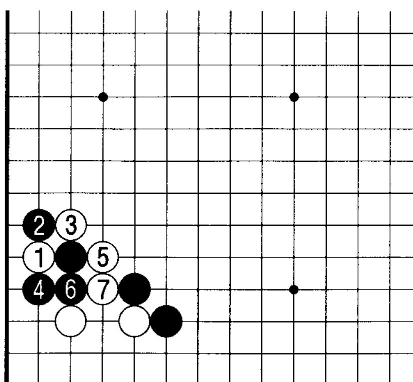
축이 흑에게 불리하다면 1로 단수친 후 3으로 잇는 것이 좋다. 계속해서 백4로 넘는다면 흑5에 뻗는 것이 행마의 요령으로 이하 흑13까지가 기본형이다.



8도

8도(호각의 변화)

흑1로 젖혔을 때 백은 2로 붙여 변화하는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 단수친다면 백4로 치받는 것이 요령으로 흑5, 백6까지 호각의 갈림이다.



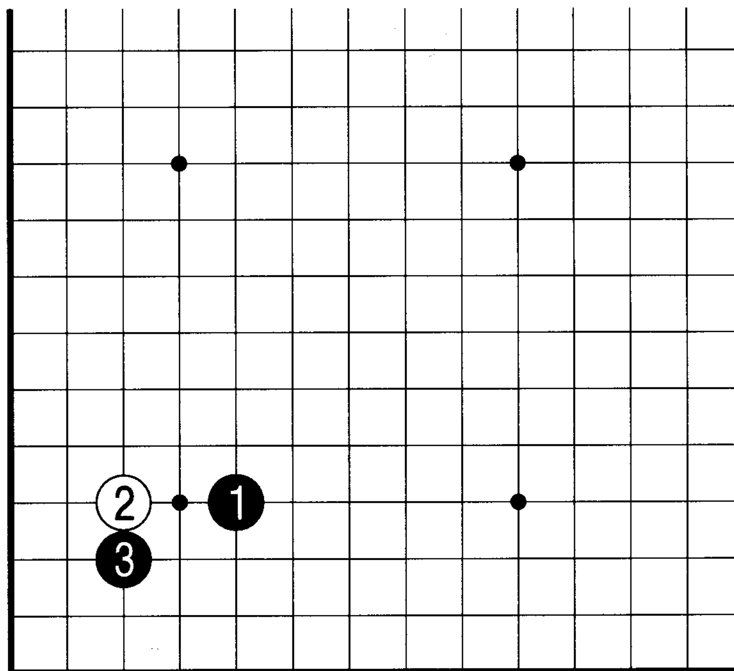
9도

9도(백, 만족)

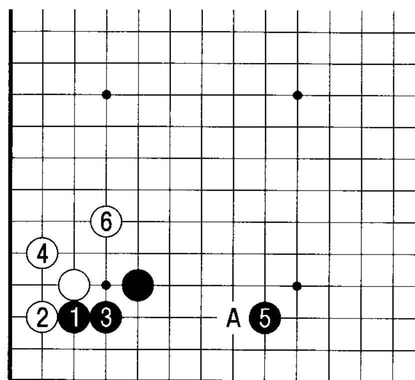
백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌다면 백3으로 끊는 것이 맥점이다. 계속해서 흑4로 단수친다면 백5 · 7까지 좌우 흑을 분단시켜서 백이 유리하다.

제 14 형

실리를 중시한 붙임



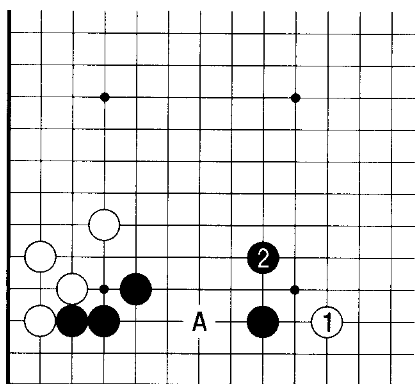
흑1은 중앙을 중시하는 고목이다. 상대가 고목에 착점해 오면 백2처럼 소목에 걸치는 것이 가장 보통인데 흑3은 실리를 중시하는 붙임이다.



1도

1도(기본 정석)

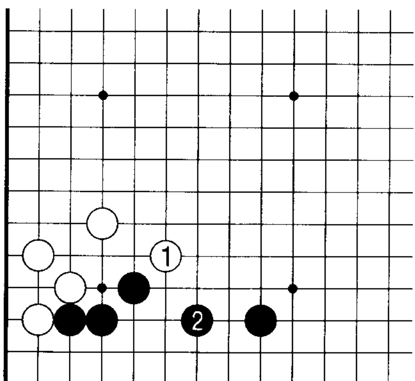
흑1로 붙이면 백은 2로 젖힌 후 4로 호구치는 것이 형태를 정비하는 요령이다. 계속해서 흑5로 전개하고 백6으로 날일자 해서 정석이 일단락된다. 수순 중 흑5로는 견실하게 A에 전개하는 수도 가능하다.



2도

2도(정석 이후)

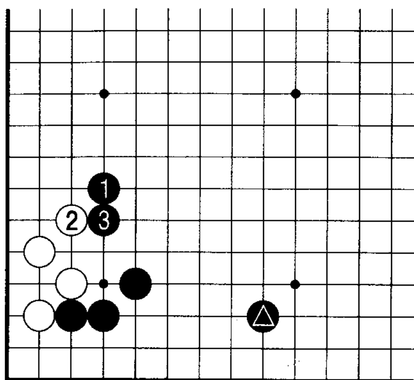
전도의 기본 정석 이후 백은 1로 다가서는 것이 절호점이 된다. 흑2로 한칸 뛴 것은 백A의 침입을 효율적으로 방비한 것이다.



3도

3도(중앙을 중시)

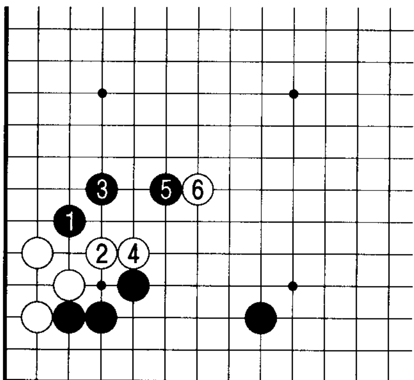
백은 전도처럼 변에서 활용하지 않고 1로 날일자해서 중앙을 중시하는 것도 가능하다. 계속해서 흑은 2로 날일자해서 받는 것이 정수이다.



4도

4도(흑의 활용)

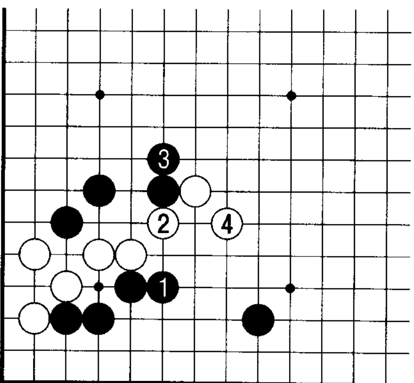
흑●로 전개했을 때 백은 좌하귀의 보강을 생략하고 두는 수도 성립한다. 이때는 흑1로 눈목자하는 것이 적절한 행마법으로 백2, 흑3까지가 기본형이다.



5도

5도(강력한 씌움)

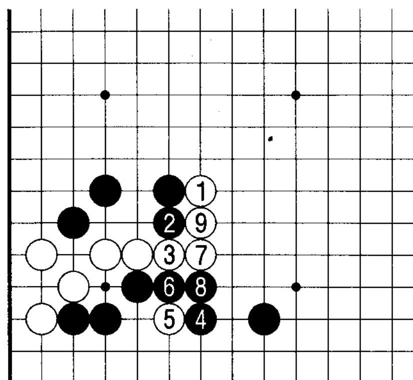
흑은 전도처럼 두지 않고 강력하게 1로 씌우는 수도 성립한다. 계속해서 백2·4로 진출한다면 흑3으로 마늘모한 후 5에 한칸 뛰는 것이 요령이다. 백6으로 붙인 것은 일종의 맥점이다. 계속해서 ……



6도

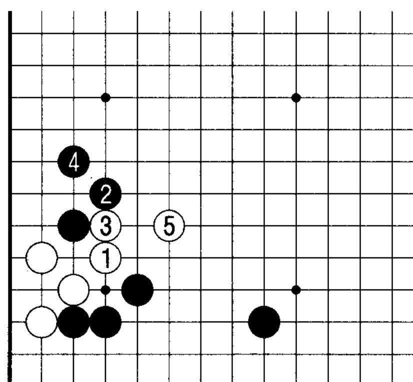
6도(기본형)

전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 것이 침착한 호착이다. 계속해서 백은 2로 물러선 후 4에 호구치는 정도인데 피차 둘 만한 호각의 갈림이다.


7도

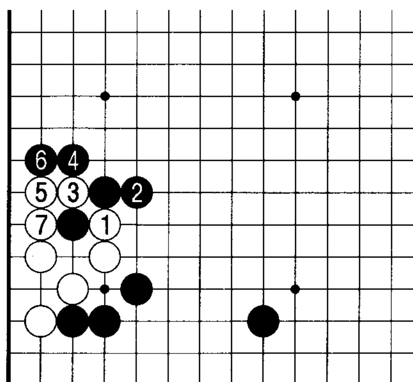
7도(백, 만족)

백1로 붙였을 때 흑이 전도처럼 두지 않고 2로 받전자 중앙을 뚫는 것은 의문이다. 흑2에는 백3으로 뚫은 후 이하 9까지 처리하는 것이 좋은 수순으로 흑이 불리한 결말이다.


8도

8도(흑의 변화)

백1, 흑2 때 간명하게 처리하고 싶다면 백3으로 치받는 것이 좋다. 계속해서 흑은 4로 호구치는 정도인데 백5로 한칸 뛰어 중앙진출이 가능한 모습이다.

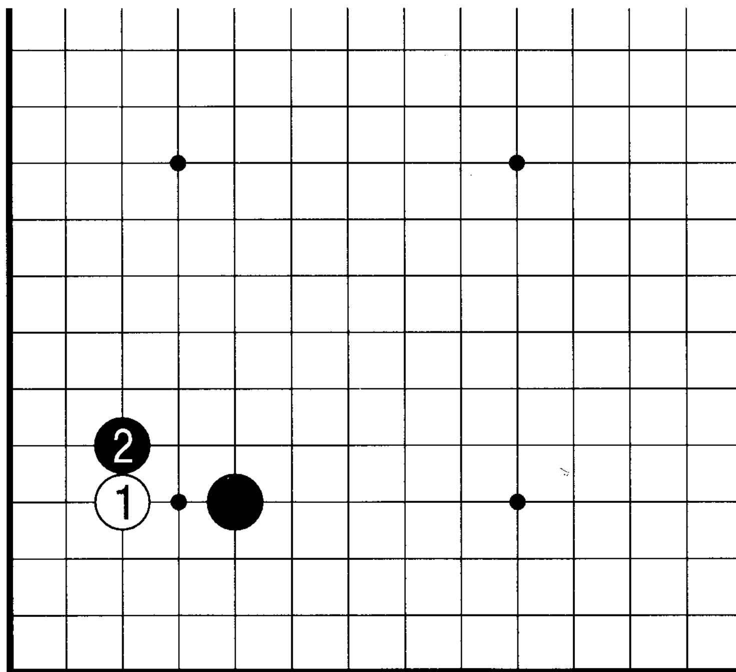

9도

9도(중앙을 중시)

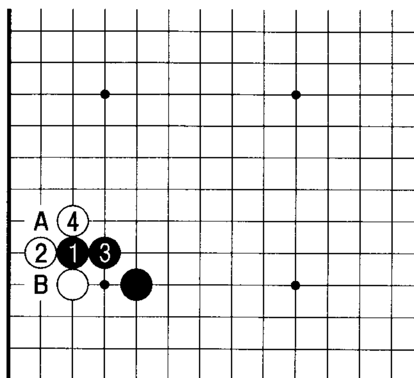
백1로 치받았을 때 흑2로 뻗은 것은 중앙을 중시한 수이다. 계속해서 백은 3으로 끊어 안정을 서두르게 되는데 흑4 이하 백7까지가 기본형이다.

제 15 형

바깥붙임



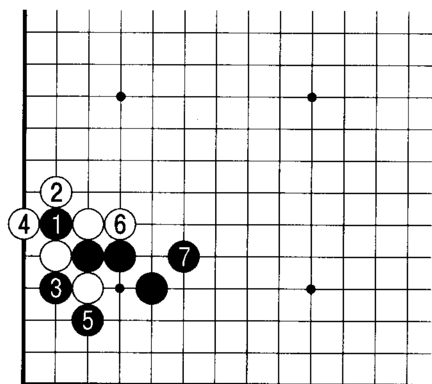
백1로 걸쳤을 때 흑2로 붙인 수는 귀의 백을 압박해서 변과 중앙에 세력을 쌓겠다는 의도이다. 그럼 흑2로 붙인 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

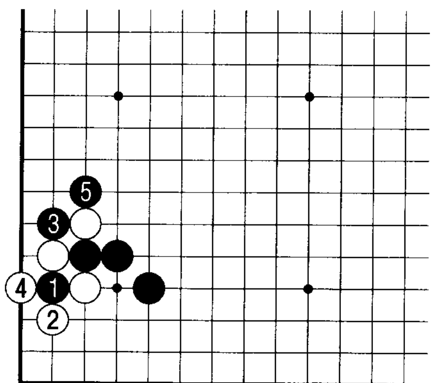
흑1로 붙이면 백은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4로 젖히기까지는 가장 흔히 등장하는 기본 정석이다. 이후 흑은 A에 끊을 것인지 B에 끊을 것인지 선택하게 된다.



2도

2도(실리를 중시)

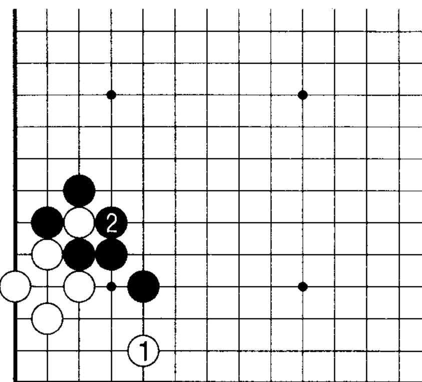
흑1로 바깥쪽에서 끊은 것은 실리를 중시한 수이다. 계속해서 백은 2로 단수치게 되는데 흑3 이하 7까지가 기본 정석이다.



3도

3도(외세를 중시)

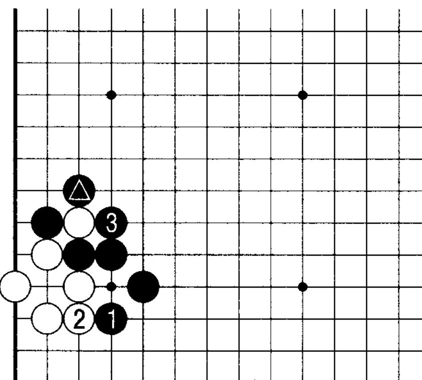
흑1로 안쪽에서 끊은 것은 외세를 중시하겠다는 뜻이다. 계속해서 백2로 단수친다면 흑3으로 끊은 후 5에 단수쳐서 백 한 점을 축으로 잡는 것이 요령이다. 축이 불리하다면 흑은 전도를 따르는 것이 타당하다.



4도

4도(전도 이후)

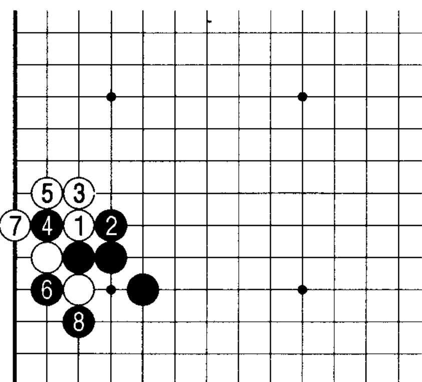
전도에 계속해서 백1은 귀의 실리를 중시하는 수이다. 흑은 2로 따내 백으로부터 축머리 활용을 피하는 것이 두터운 행마법이다.



5도

5도(흑의 활용)

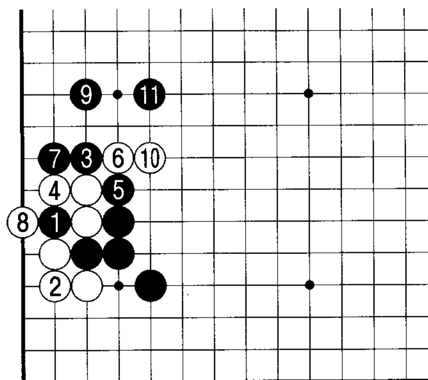
흑●로 단수쳤을 때 백은 전도처럼 두지 않고 발빠르게 손을 빼서 두는 수도 가능하다. 이때는 흑1로 마늘모하는 것이 기분 좋은 선수활용으로 백2, 흑3까지가 기본형이다.



6도

6도(흑, 만족)

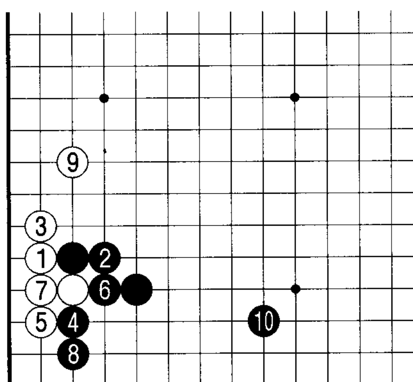
백1로 젖혔을 때 흑2, 백3을 선수한 후 흑4로 끊은 것은 주문을 내포한 수이다. 계속해서 백5로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것은 흑의 주문에 말려든 수로 이하 흑8까지 흑이 유리한 갈림이다.



7도

7도(호각의 갈림)

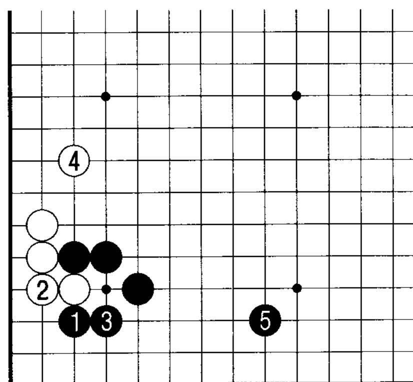
흑1로 끊으면 백은 당연히 2로 이어 반발할 곳이다. 계속해서 흑3으로 붙인 것은 예정된 수이며 백4 이하 흑11까지가 예상되는 수순이다. 이 진행은 쌍방 호각의 갈림이다.



8도

8도(좌변을 중시)

백1, 흑2 때 백3으로 뻗은 것은 좌변을 중시할 때 가능한 수이다. 그러나 흑4로 붙인 후 이하 흑10까지 진행되면 백 모양이 납작해진 모습이므로 특수한 경우가 아니면 백이 좋지 않다.



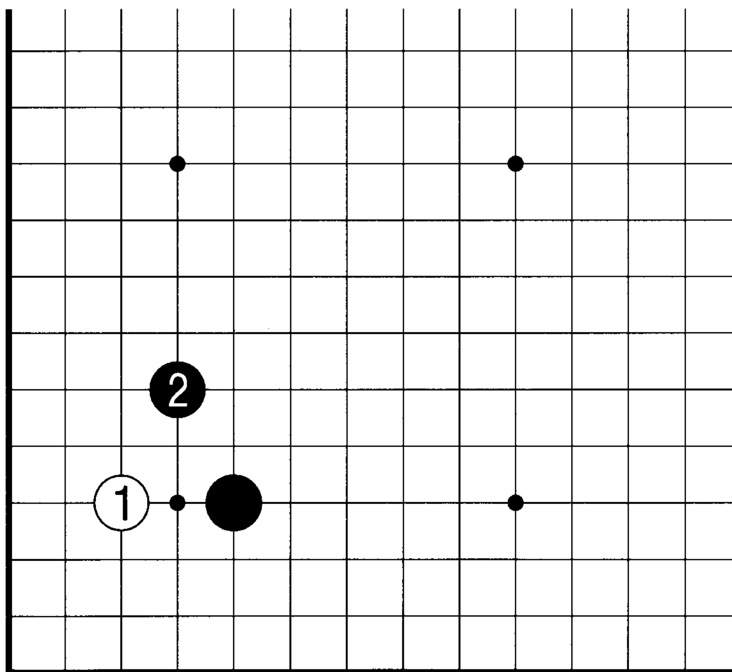
9도

9도(흑, 충분)

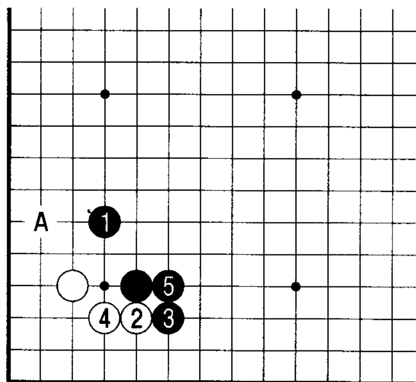
흑1로 붙였을 때 백은 전도의 진행을 피해 단순히 2로 잇는 수도 가능하다. 이때는 흑3으로 뻗는 것이 호착으로 백4를 기다려 흑5로 전개하면 부분적으로 흑이 유리한 갈림이다.

제 16 형

고목 날일자 씌움



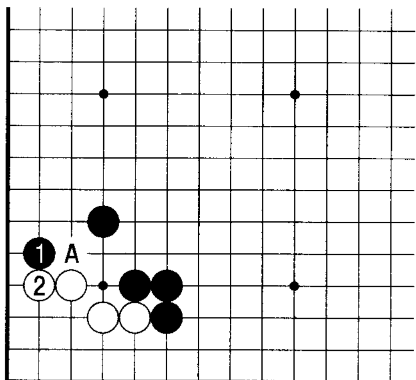
백1로 걸쳤을 때 흑2로 날일자한 것은 고목의 성격을 가장 잘 대변해 주는 씌움이다. 흑2는 극단적인 세력지향의 수법인데 이후의 진행을 살펴 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

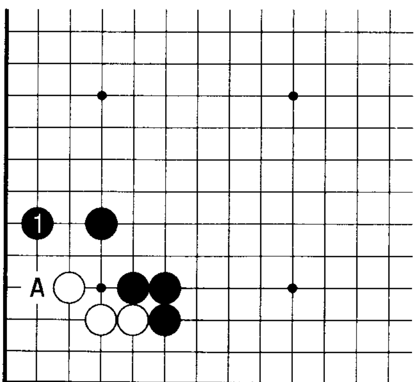
흑1로 씌우면 백2로 붙여 응수하는 것이 가장 보통이다. 계속해서 흑3으로 젖힌 것은 간명을 기한 것이며 백4, 흑5까지가 기본 정석이다. 계속해서 백이 귀를 둔다면 A로 날일자하는 정도이다.



2도

2도(흑의 활용)

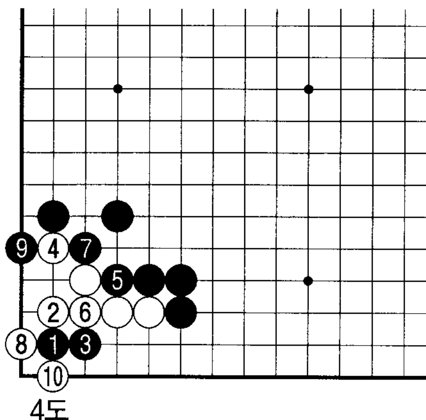
전도에 계속해서 흑은 1로 날일자하는 것이 적절한 선수활용이 된다. 백은 2로 막아 귀의 삶을 도모하는 정도이다. 이후 흑은 A에 막아 두텁게 봉쇄하는 수단을 노리게 된다.



3도

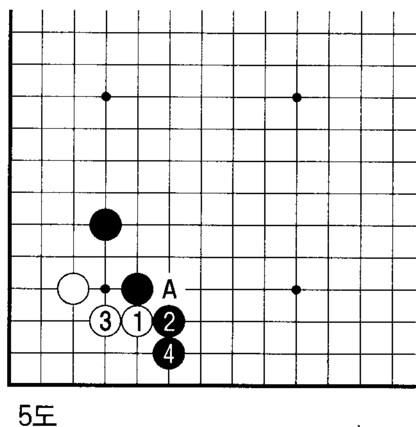
3도(발이 느린 한칸뜀)

흑은 전도처럼 날일자해서 활용하지 않고 1로 한칸 뛰어 활용하는 수도 가능하다. 계속해서 백이 A로 내려서서 지킨다면 전도보다 흑이 유리한 모습. 그러나 백은 귀를 받지 않고 또다시 손을 뺄 것이다.


4도

4도(흑의 치중)

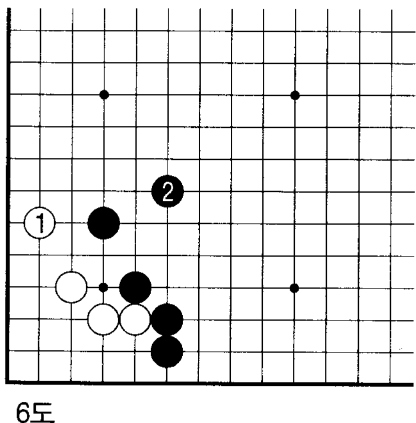
전도 이후 흑이 귀의 백을 공략하기 위해선 1로 치중하는 정도이다. 계속해서 백2로 막고 이하 백10까지가 기본형인데 흑으로선 선수로 튼튼한 외세를 구축했다는 것에 만족해야 한다.



5도

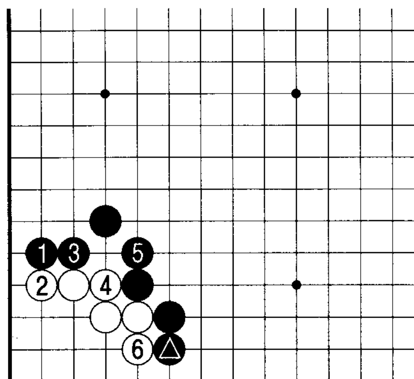
5도(강력한 내려섬)

백1로 붙이고 흑2, 백3까지 진행되었을 때 흑A에 잇지 않고 4로 내려선 것은 귀의 백에 대해 강력한 영향력을 행사하겠다는 뜻이다. 흑4라면 백은 귀를 손빼기 힘든 의미가 있다.


6도

6도(정석)

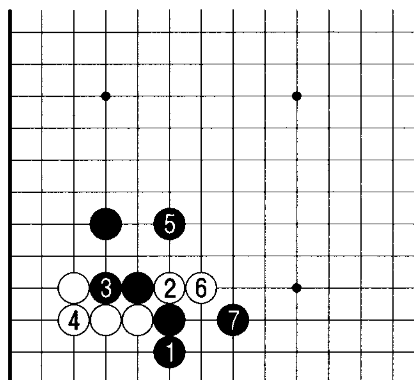
전도 이후 백은 1로 날일자해서 지키는 것이 보통이다. 계속해서 흑은 2로 날일자해서 중앙을 중시하는 정도인데 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 진행이다.



7도

7도(백, 불만)

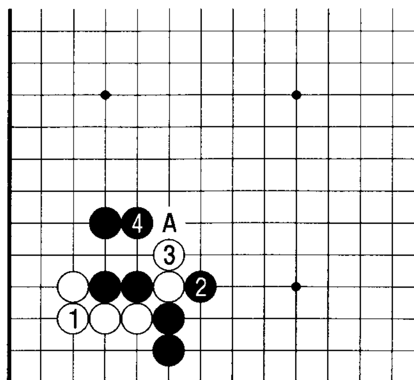
흑▲로 내렸을 때 백이 손을 빼서 다른 곳에 선행하는 것은 좋지 않다. 이때는 흑1로 날일자한 후 3으로 막는 것이 강력한 수로 백4·6이 불가피한 만큼 흑이 유리한 갈림이다.



8도

8도(흑, 충분)

흑1로 내려섰을 때 백2로 끊고 싸우는 것은 무모하다. 흑은 3으로 치받은 후 5에 한칸 뛰는 것이 적절한 행마법으로 백6, 흑7까지 유리한 싸움을 전개할 수 있다.



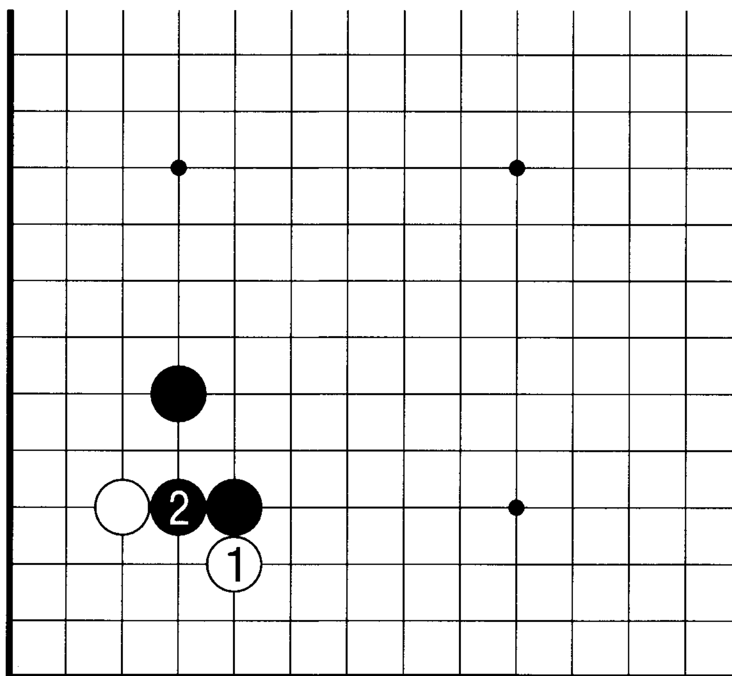
9도

9도(흑, 유리한 싸움)

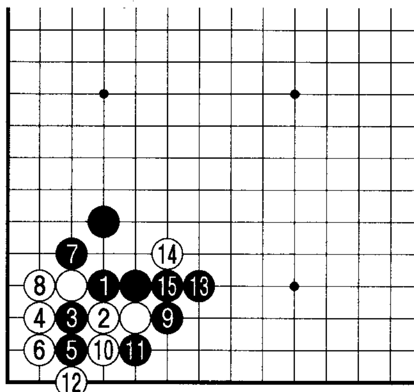
백1로 이엇을 때 흑은 A에 한칸 뛰지 않고 2로 단수치는 수도 가능하다. 백3으로 뻗는다면 이때는 4에 쌍립서는 것이 좋은 행마법으로 이 역시 흑이 유리한 싸움이다.

제 17 형

노골적인 치받음

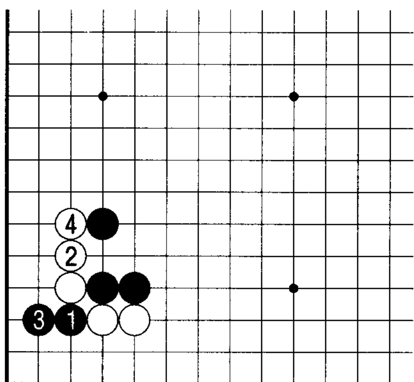


백1로 붙였을 때 흑2로 치받은 것은 백 모양의 약점을 이용해서 형태를 정비하고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

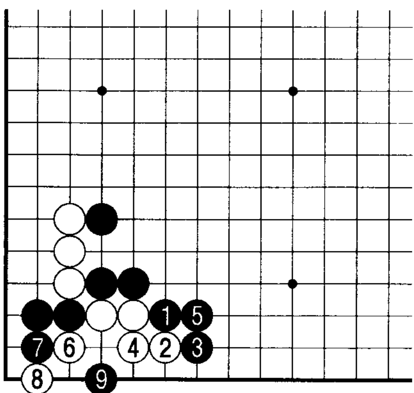
1도(기본 정석)

흑1로 치받으면 백은 2로 막는 한수이다. 계속해서 흑3으로 끊은 것은 유력한 사석전법으로 백4 이하 흑15까지가 기본 정석이다. 전형적인 세력대 실리의 갈림이다.


2도

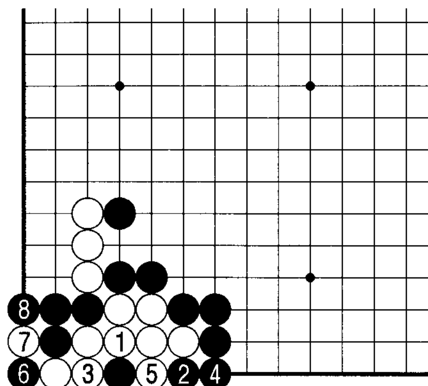
2도(백의 욕심)

흑1로 끊었을 때 전도의 진행을 피해 백2로 뻗는 것은 욕심이 지나친 수이다. 이때는 흑3으로 뻗는 것이 강수로 백4에는 ……


3도

3도(흑의 강수)

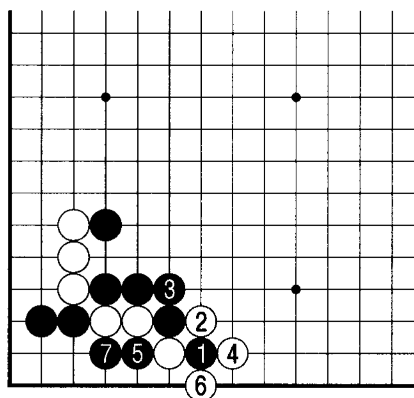
전도에 계속해서 흑은 1로 두점머리를 두드린 후 백2 때 흑3으로 이단젖히는 강수를 준비해 두고 있다. 계속해서 백4·6으로 저항한다면 이하 흑9까지 공격하는 것이 요령이다.



4도

4도(만패불청)

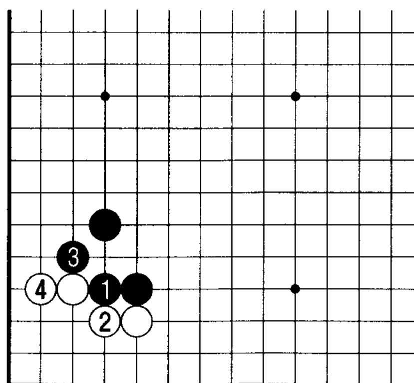
전도 이후 백은 1로 잇는 정도인데 흑으로선 2로 젖혀 이하 백5까지 철저히 선수하는 것이 좋다. 계속해서 흑6으로 먹여치는 것이 좋은 행마법으로 백7, 흑8까지 패가 된다. 이후 흑은 만패불청해서 절대적으로 유리하다.



5도

5도(흑, 대만족)

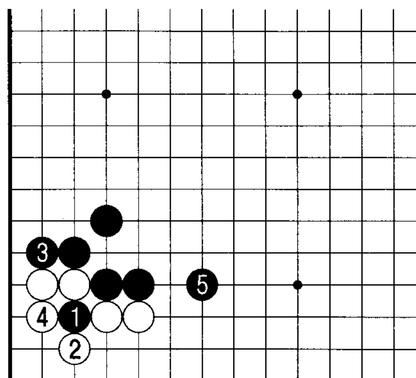
흑1로 이단젖히면 백은 2·4로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 정도이다. 그러나 흑5·7까지 백 두점이 잡혀서는 실리의 손실이 크다. 무엇보다 좌변의 백 석점이 약해졌다는 것이 백으로선 고민거리이다.



6도

6도(정석)

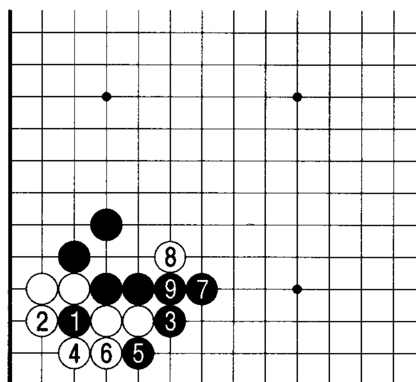
흑1, 백2 때 간명하게 두고 싶다면 흑3으로 호구치는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백은 4로 뻗게 되는데 ……



7도

7도(흑의 활용)

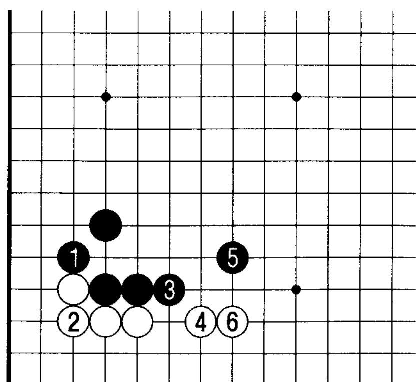
흑은 1로 끊어 백의 응수를 묻는 것이 적절한 행마법이다. 계속해서 백2로 단수친다면 흑3, 백4를 선수한 후 5에 한칸 뛰는 것이 요령으로 쌍방 호각의 갈림이다.



8도

8도(흑, 충분)

흑1로 끊었을 때 백2로 단수치는 것은 약간 의문이다. 흑은 3으로 젖히는 것이 좋은 수로 백4를 기다려 이하 흑9까지 외세를 확립하면 1도의 기본 정석과 비교할 때 흑이 약간 유리하다.



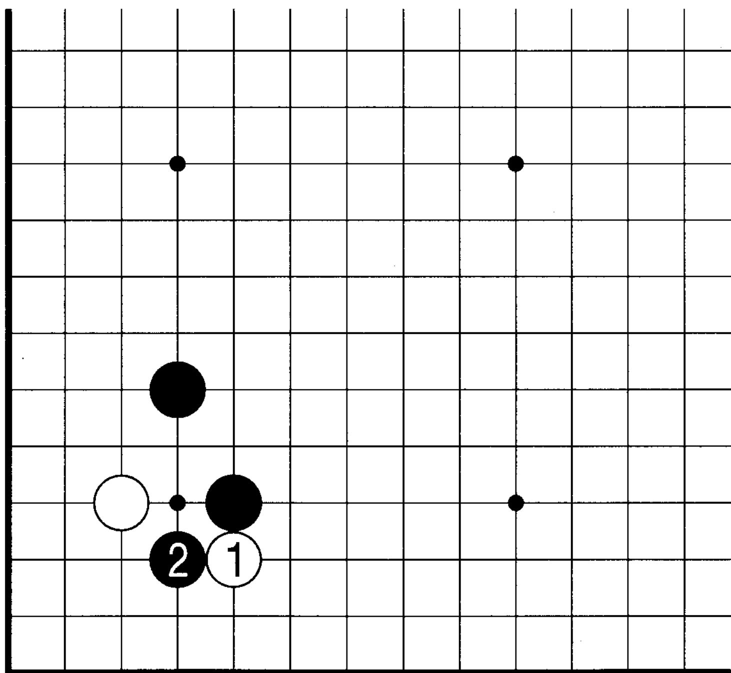
9도

9도(정석)

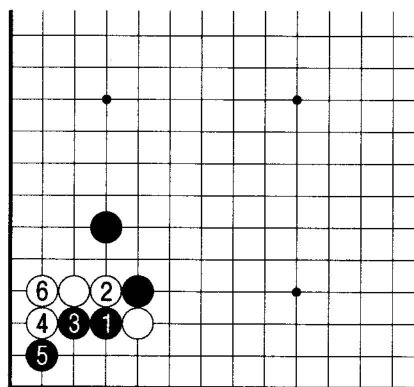
흑1로 호구쳤을 때 백은 간명하게 2로 잇는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4 이하 6까지가 기본 정석인데 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있다.

제 18 형

난해한 정석

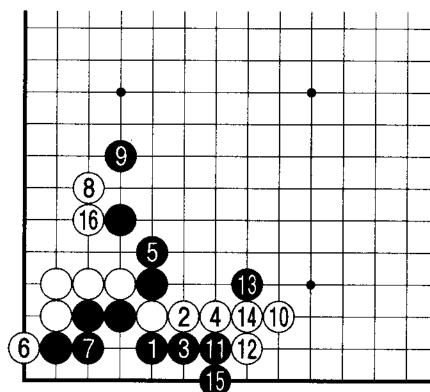


백1로 붙였을 때 흑2로 젖히면 난해한 진행이 되는 것은 피할 수 없다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

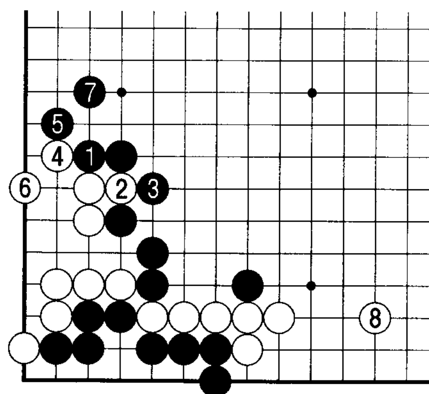
1도(필연적인 수순)

흑1로 젖히면 백은 2로 끊는 한수이다. 계속해서 흑3으로 밀고 들어간 것은 당연한데 백4·6으로 젖혀 잇는 것이 이 경우 적절한 행마법이다. 계속해서 ……


2도

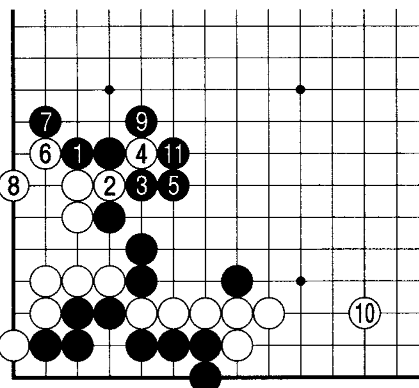
2도(복잡한 싸움)

전도 이후 흑은 1로 단수친 후 3으로 미는 것이 요령이다. 계속해서 백4로 뻗는 것을 기다려 흑5 이하 백16까지 난해한 싸움이 벌어지는데 ……


3도

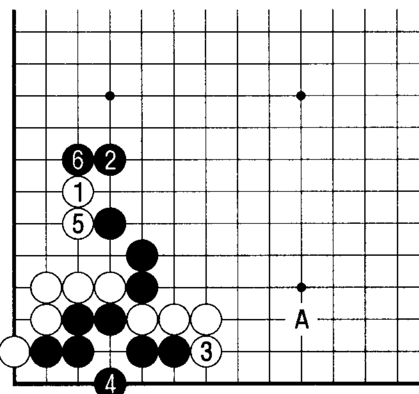
3도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 막는 한수이다. 백은 2로 찌른 후 4·6으로 젖혀 이어 삶을 모색하게 되는데 흑7로 호구치고 백8로 전개해서 정석이 일단락된다.


4도

4도(흑, 충분)

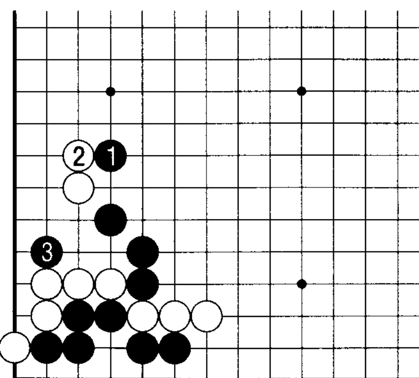
흑1로 막았을 때 백2·4로 나가 끊는 것은 축이 유리할 때 가능한 수이다. 축이 백에게 불리하다면 이하 흑11까지 진행되어서 흑이 두텁다.



5도

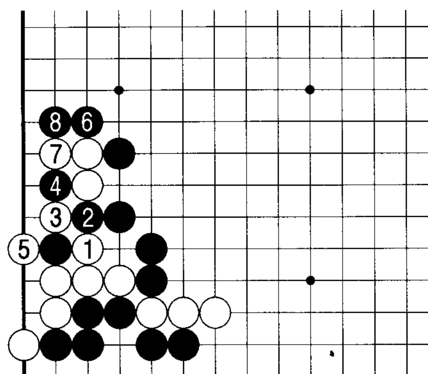
5도(백, 불만)

정석 수순 중 백1, 흑2 때 곧장 백3으로 막는 것은 좋지 않다. 흑은 4로 호구쳐서 살게 되는데 백5, 흑6 이후 흑A의 공격을 노려서 백이 피곤하다.


6도

6도(백의 욕심)

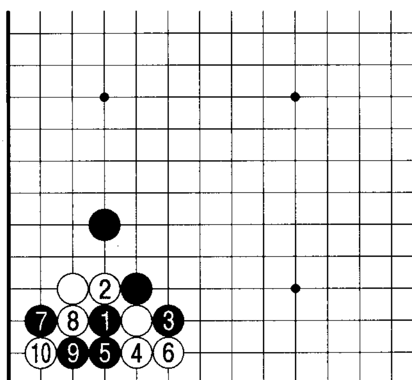
흑1로 한칸 뛰었을 때 백2로 밀고 나가는 것은 욕심이 지나친 수이다. 이때는 흑3으로 건너 붙이는 맥점이 기다리고 있다. 계속해서 ……



7도

7도(흑, 만족)

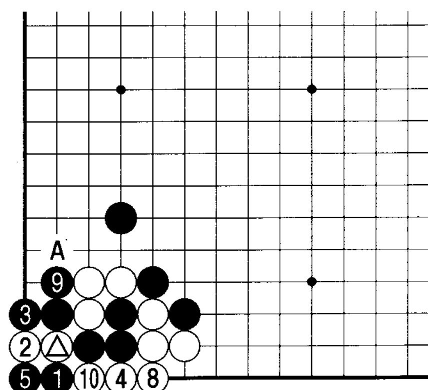
전도 이후 백은 1·3으로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 정도이다. 그러나 흑이 4로 끊은 후 이하 8까지 철저히 활용하면 백이 불리한 결말이다.



8도

8도(속임수)

흑1로 젖히고 백2로 끊었을 때 흑3으로 단수친 수는 일종의 속임수이다. 계속해서 백4로 뻗고 흑5로 막았을 때 백은 6으로 나가는 것이 좋은 수로 흑7에는 백8·10으로 끊는 맥점을 준비해 두고 있다.



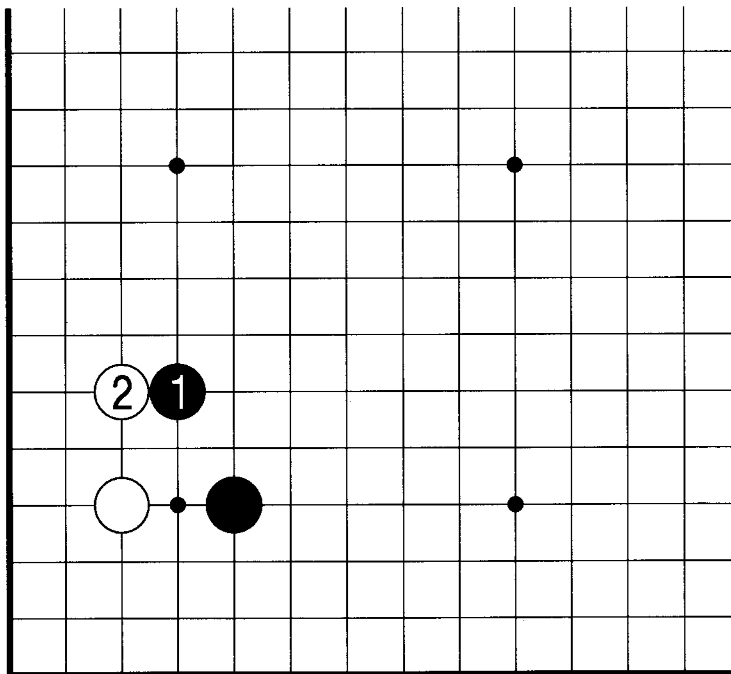
9도 ⑥ ··· △ ❼ ··· ②

9도(백, 만족)

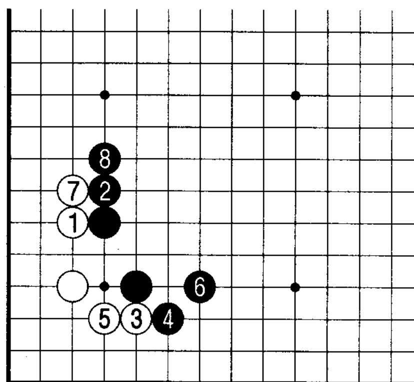
전도에 이어 흑1에는 백2로 키워 죽인 후 4로 단수치는 것이 수순이다. 계속해서 흑5로 따내고 이하 백10까지는 필연적인 진행이다. 이후 흑은 단수를 잇지 못하고 A에 뻗는 정도인데 백이 석점을 따내 유리하다.

제 19 형

간명을 기한 붙임



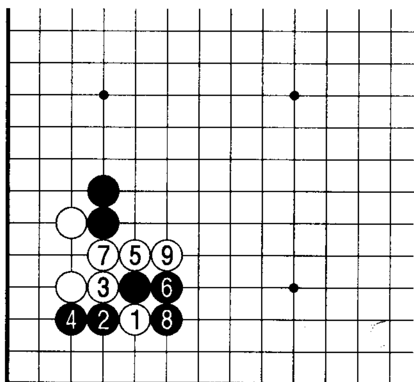
흑1로 씌웠을 때 백2로 붙인 것은 간명을 기한 것으로 축이 유리할 때 사용하는 것이 보통이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴 보기로 한다.



1도

1도(정석)

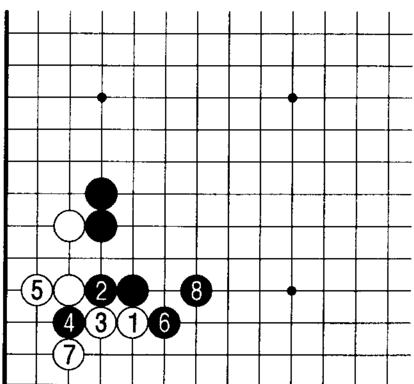
백1 때 흑2로 뻗으면 보통이다. 계속해서 백3으로 붙이고 흑4 이하 흑8까지가 기본 정석이다. 이 정석은 세력과 실리의 갈림으로 호각의 절충이다.



2도

2도(백, 만족)

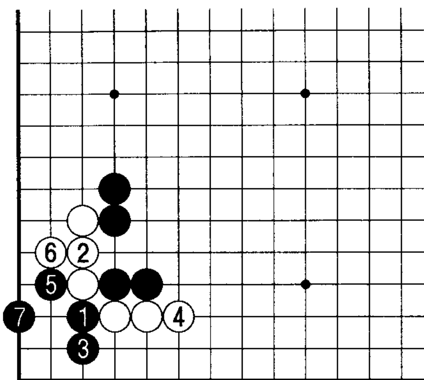
전도의 수순 중 백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 좋지 않다. 백3으로 끊으면 흑은 4로 막는 정도인데 이하 백9까지 상하 흑돌을 분단시켜 백이 유리한 결말이다.



3도

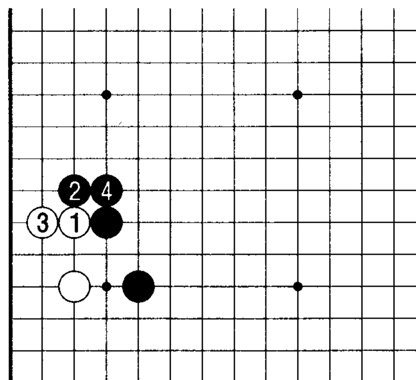
3도(정석)

백1로 붙였을 때 흑은 2로 치받은 후 4에 끊는 수도 성립한다. 계속해서 백5로 뻗는다면 흑6으로 두점머리를 두드리는 것이 요령으로 백7, 흑8까지가 기본 정석이다.


4도

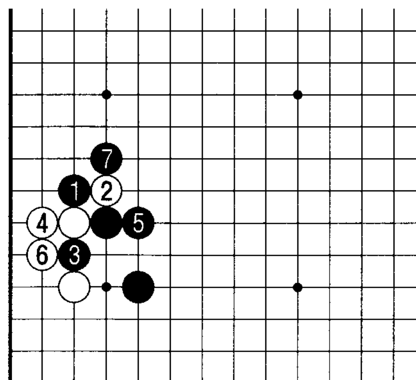
4도(백, 양곤마)

전도의 수순 중 흑1로 끊었을 때 백2로 잇는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 뻗는 것이 호착으로 백4를 기다려 흑5·7로 안정하고 나면 양쪽의 백을 공격할 수 있는 만큼 흑이 유리한 결과이다.


5도

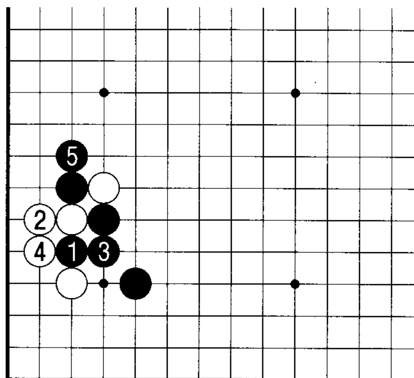
5도(백, 느슨)

백1로 붙였을 때 흑은 2로 젖히는 수도 성립한다. 흑2는 축이 유리할 때 유력한 수단으로 백이 3으로 뻗는다면 흑4로 이어서 흑이 유리하다.


6도

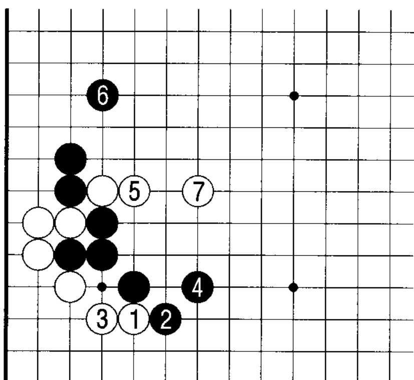
6도(당연한 절단)

흑1로 젖히면 백은 당연히 2로 끊을 곳이다. 계속해서 흑3으로 단수친 후 5에 뻗은 것은 축이 유리할 때의 상용수법. 계속해서 백6으로 넘고 흑7로 단수쳐서 일단락인데 흑이 약간 두텁다.


7도

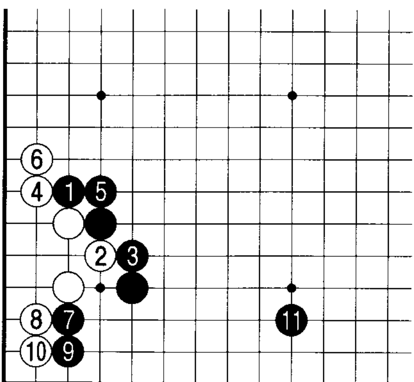
7도(가능한 수단)

흑은 축이 불리하다면 1로 단수친 후 3으로 잇는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 백4로 넘을 수밖에 없을 때 흑5로 뻗어 충분히 싸울 수 있는 모습이다. 계속해서 ……


8도

8도(호각의 갈림)

전도 이후 백은 1로 붙여 귀를 안정시키는 것이 급선무다. 계속해서 흑2로 젖힌 후 4에 호구친다면 백5에 뻗어 전투의 형태로 유도하는 것이 요령. 흑6, 백7까지 쌍방 충분히 둘 수 있는 진행이다.

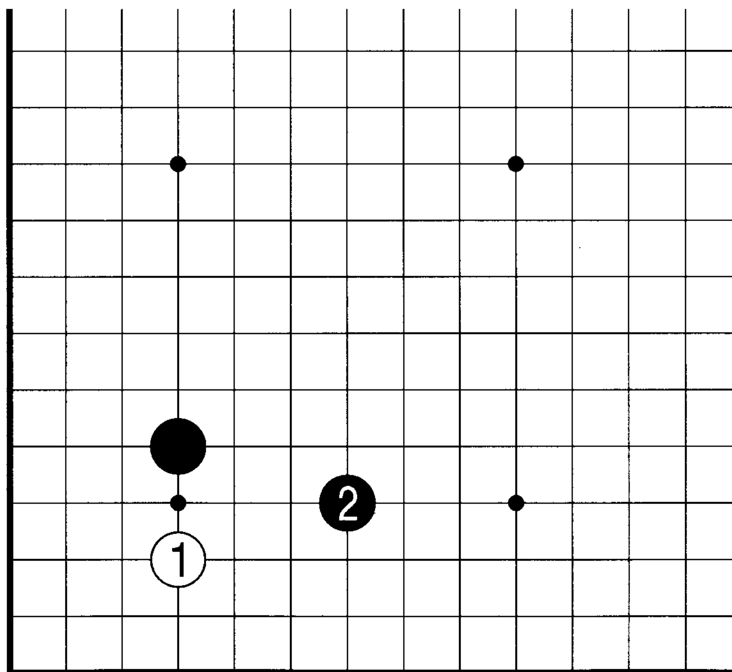

9도

9도(흑, 만족)

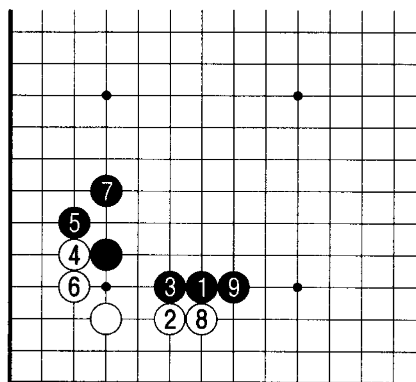
흑1로 젖혔을 때 백2로 호구친 후 4에 이단젖히는 수는 간명하게 실리를 차지하고자 할 때 가능한 수단. 그러나 이하 흑11까지의 진행을 예상할 때 흑 모양이 활발해서 특별한 경우가 아니면 백이 좋지 않다.

제 20 형

눈목자 씌움

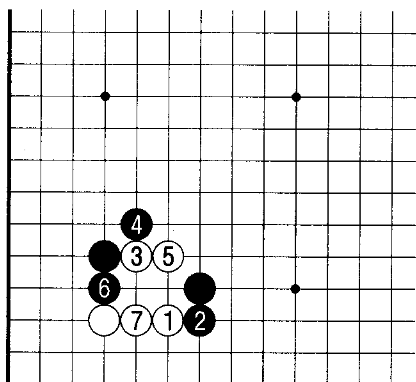


백1로 걸쳤을 때 흑2의 눈목자 씌움은 고목 정석 중에서 가장 난해한 정석의 일종이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

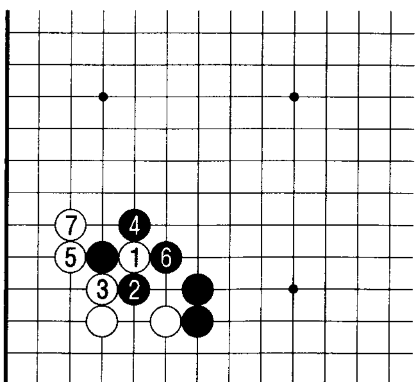
1도(정석)

흑1로 씌웠을 때 백1로 한칸 뛰어 응수하면 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑은 3으로 막는 정도인데 백4로 붙인 후 이하 흑9까지 처리하면 기본 정석으로 환원된 모습이다.(제19형 1도 참조)


2도

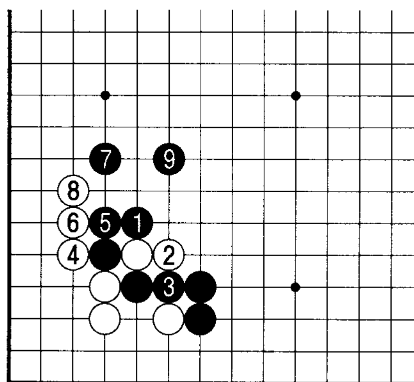
2도(백, 만족)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 막는 수도 성립한다. 그러나 백3으로 붙였을 때 흑4로 젖히는 것은 의문수. 백은 5에 뻗은 후 흑6, 백7까지 좋은 모양으로 형태를 갖추어 충분한 모습이다.


3도

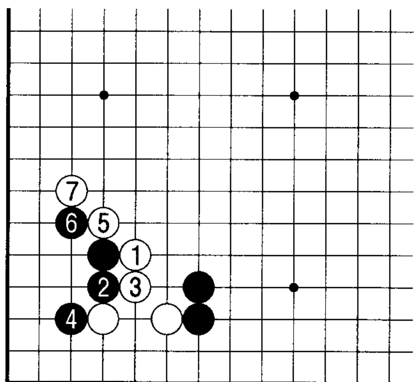
3도(정석)

백1로 붙이면 흑은 당연히 2로 젖혀 반발할 곳이다. 계속해서 백3으로 끊고 흑4 이하 백7까지가 기본 정석인데 쌍방 호각의 갈림이다.


4도

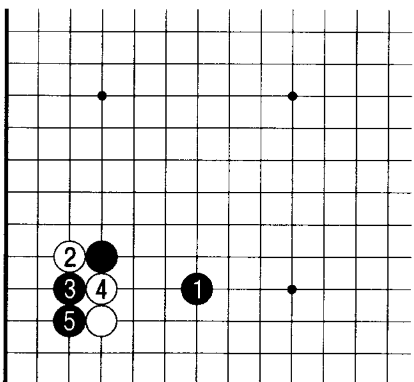
4도(흑, 충분)

전도의 수순 중 흑1로 단수쳤을 때 백2로 뻗는 것은 의문이다. 흑3으로 이으면 백은 4·6으로 두는 정도인데 이하 흑9까지 흑의 두터움이 돋보이는 모습이다.


5도

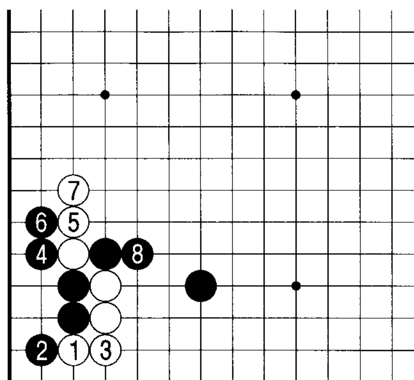
5도(강력한 이단젖힘)

백1로 붙였을 때 흑2로 치받은 후 4에 젖히는 것은 속수의 표본이다. 백은 5로 두점머리를 두드린 후 흑6 때 백7로 강력하게 이단젖히는 것이 좋은 행마법이다. 이후는 흑이 어떻게 변화해도 좋은 결과를 기대하기 힘들다.


6도

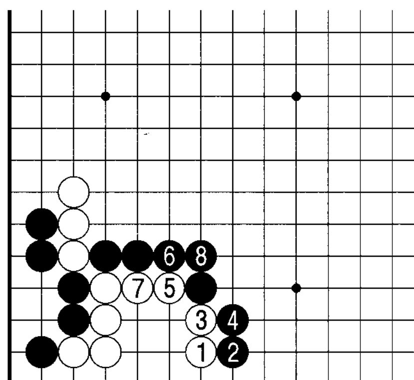
6도(난해한 붙임)

흑1로 씌웠을 때 백2로 붙이는 것은 주변의 특수한 상황이 아니면 찬성하기 힘든 수이다. 계속해서 흑은 3으로 젖힌 후 백4 때 5로 밀고 들어가는 것이 강수이다. 계속해서 ……


7도

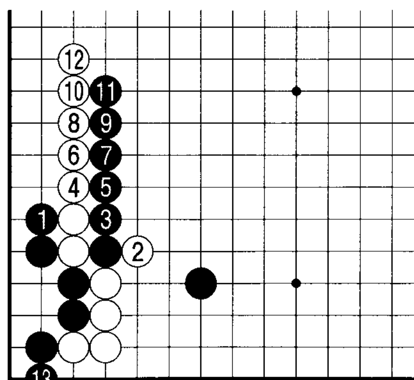
7도(흑, 유리한 싸움)

전도에 계속해서 백은 1·3으로 젖혀 형태를 갖추는 것이 요령이다. 그러나 흑이 4로 단수친 후 이하 8까지 귀를 압박해 가면 백이 답답한 형태이다.


8도

8도(흑, 우세)

전도에 계속해서 백은 1로 저공비행해서 안정을 도모하는 정도이다. 그러나 흑이 강력하게 2로 붙여 가면 백3·5로 안정할 수밖에 없는 만큼 흑에게 두터운 외세를 허용하게 된다.

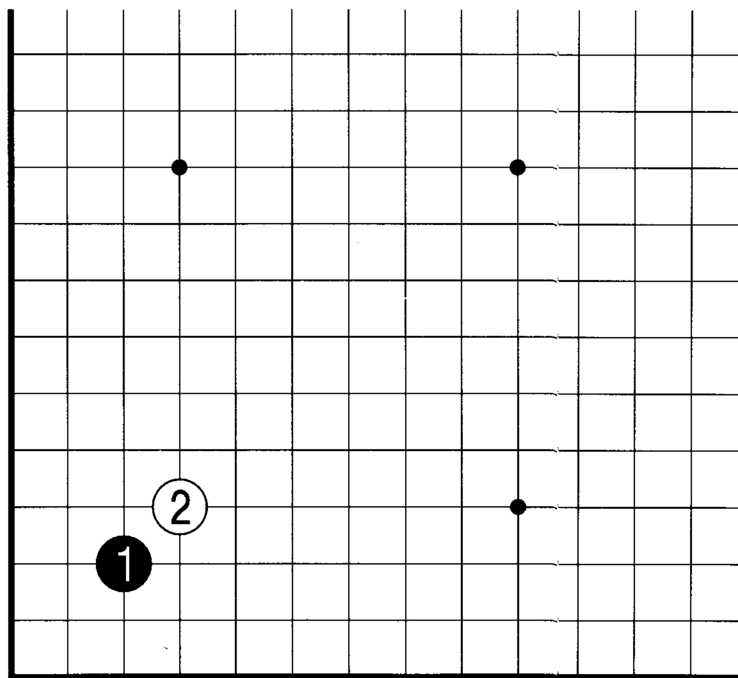

9도

9도(백, 피곤한 싸움)

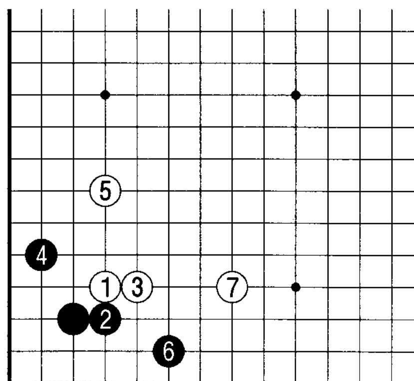
흑1 때 백이 전도의 진행을 피해 2로 단수치는 변화이다. 이때는 흑3으로 뻗은 후 흑5 이하 백12까지 철저히 선수하는 것이 좋다. 계속해서 흑13으로 뻗어 안정하고 나면 이후는 백의 피곤한 싸움이 예상된다.

제 21 형

3·三 어깨짚음



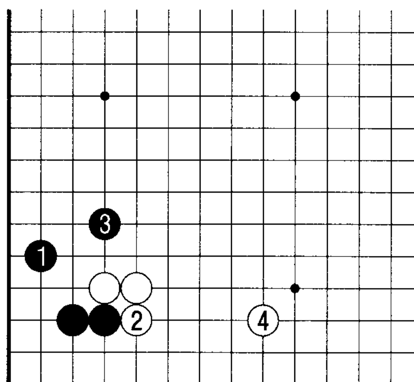
흑1의 3·三은 귀의 실리를 중시하는 착점이다. 계속해서 백2로 어깨짚은 것은 3·三에 대한 가장 강력한 응수법이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

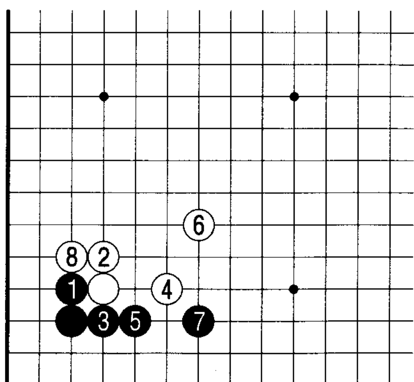
백1로 어깨짚으면 흑은 2로 민 후 4에 날일자하는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 백은 5로 두칸 뛰어 형태를 갖추게 되는데 흑6, 백7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(또 다른 정석)

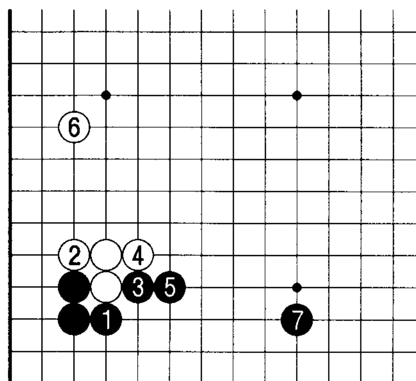
흑1로 날일자했을 때 백은 2로 막는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 날일자하고 백4로 전개해서 일단락인데 이 역시 기본 정석에 속한다.



3도

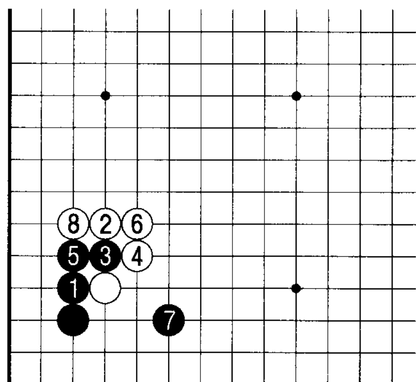
3도(정형)

흑1, 백2 때 흑은 3으로 꼬부리는 수도 성립한다. 계속해서 백은 4로 한칸 뛴 후 흑5 때 6으로 날일자해서 형태를 정비하게 되는데 흑7, 백8까지가 정형에 속한다.


4도

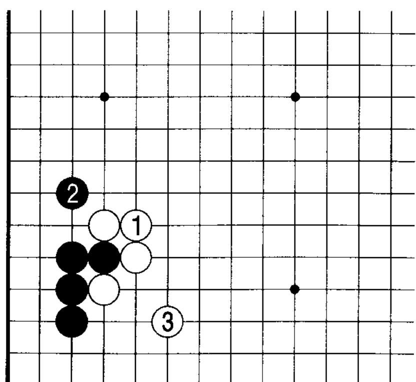
4도(흑, 만족)

흑1로 꼬부렸을 때 백2로 막는 수는 특별한 경우가 아니면 백이 좋지 않다. 흑은 3으로 젖힌 후 이하 7까지 이상적인 형태를 갖추어서 우세한 결말이다.


5도

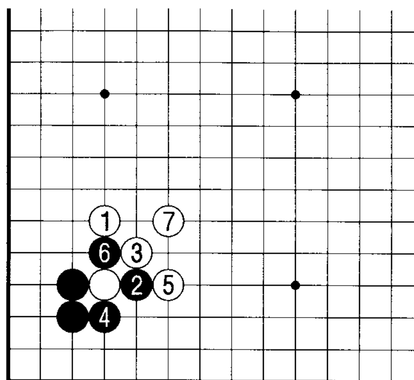
5도(정석)

흑1로 밀었을 때 백은 2로 한칸 뛰는 수도 성립한다. 백2로 한칸 뛰면 흑은 3·5로 끼워 잇는 것이 가장 평범한 응수법인데데 백6 이하 8까지가 기본 정석이다.


6도

6도(흑의 선택)

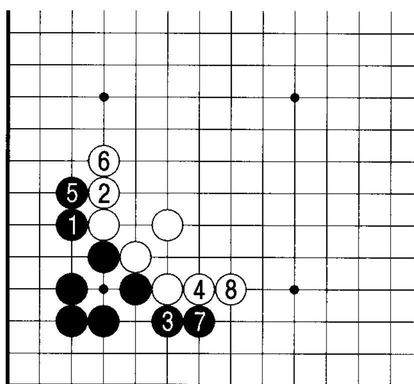
백1로 이엇을 때 흑은 좌변을 중시하여 2로 한칸 뛰는 수도 성립한다. 흑2라면 백은 3으로 날일자해서 형태를 정비하게 되는데 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 호각의 갈림이다.



7도

7도(건너붙임)

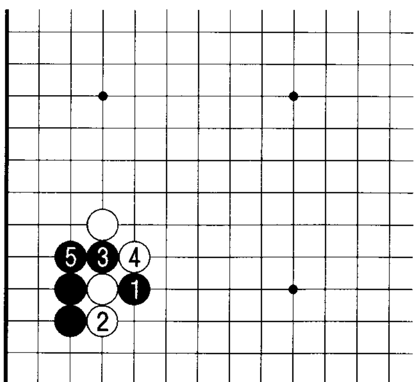
백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 건너 붙이는 수도 성립한다. 계속해서 백은 3으로 호구친 후 이하 7까지 세력을 쌓는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 ……



8도

8도(호각의 갈림)

전도에 계속해서 흑은 1·3으로 호구쳐서 실리를 키우는 것이 수순이다. 이하 백8까지가 예상되는 수순인데 전형적인 세력대 실리의 갈림이다. 이후 백은 세력을 어떻게 활용할 것인지가 관건이다.



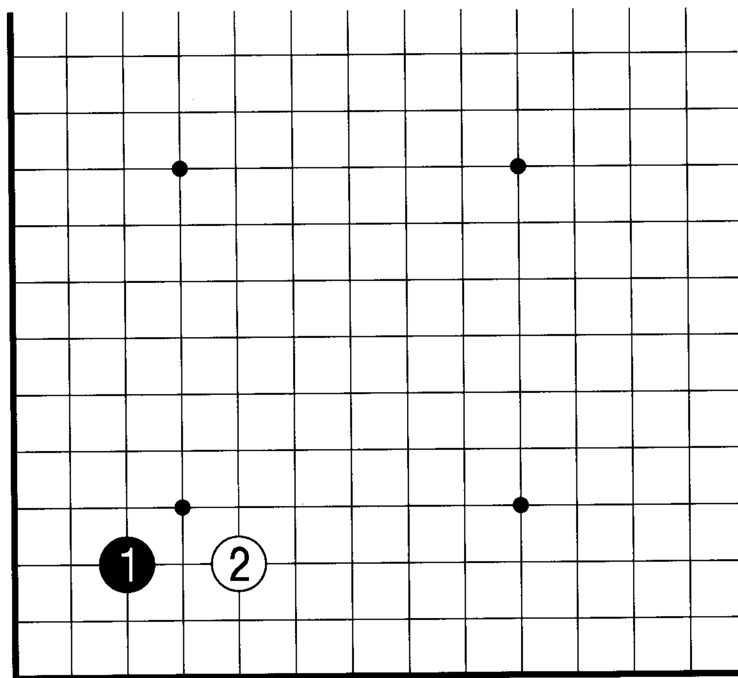
9도

9도(백, 곤란)

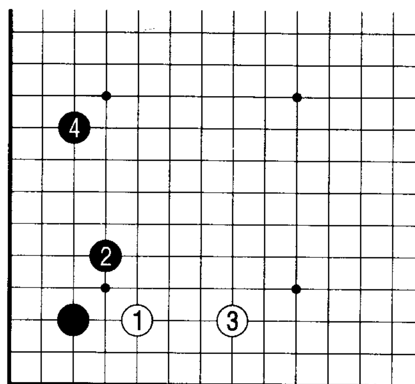
흑1로 건너 붙였을 때 백2로 내려서는 것은 무리수이다. 흑3으로 끼운 후 백4 때 흑5로 잇고 나면 백은 불리한 싸움을 각오해야 한다.

제 22 형

한칸 걸침



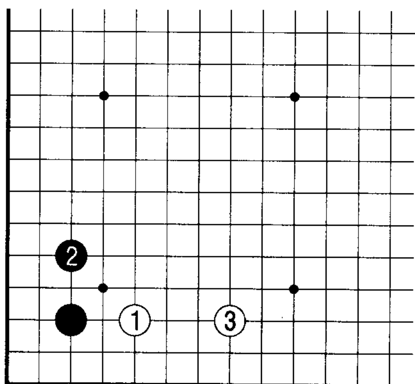
흑의 3·三에 대해 백2로 바짝 다가서서 걸친 것은 돌의 배석상 변을 중시한 것이다. 그럼 백2로 걸친 이후의 변화와 또다른 걸침수에 대해 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

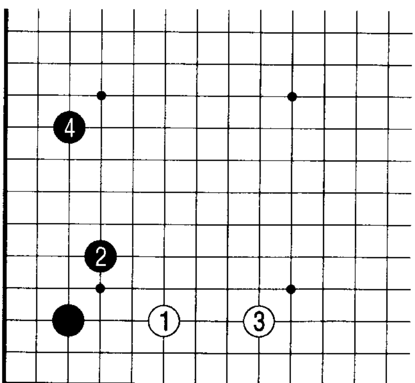
백1로 걸치면 흑2로 날일자해서 받는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 백3으로 두칸 벌리고 흑4로 전개해서 정석이 일단락된다.



2도

2도(속도를 중시)

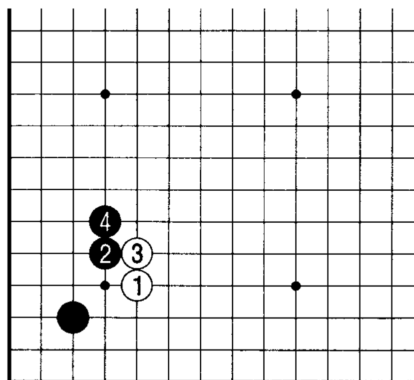
백1로 걸쳤을 때 흑2는 속도를 중시하고자 할 때 유력한 응수법이다. 계속해서 백은 3으로 두칸 벌리는 정도인데 흑으로선 손을 돌려 다른 큰 곳에 선행할 수 있다.



3도

3도(유연한 걸침)

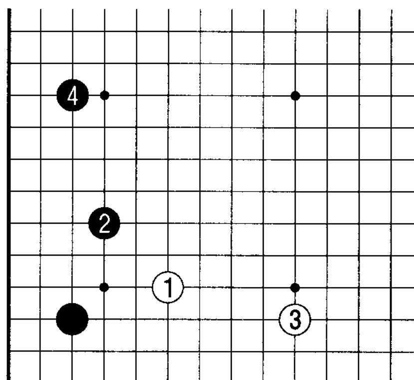
백은 유연하게 1로 걸치는 수도 가능하다. 계속해서 흑2로 날일자하고 백3, 흑4까지가 예상되는 진행인데 피차 충분히 둘 수 있는 호각의 갈림이다.



4도

4도(급격한 걸침)

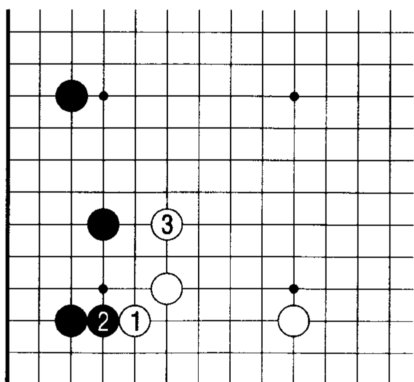
백1의 날일자 걸침은 경우에 따라서 가능한 수이지만 단독으로는 별로 사용되지 않는다. 백3, 흑4까지 흑으로선 전혀 불리할 게 없는 모습이다.



5도

5도(보편적인 걸침)

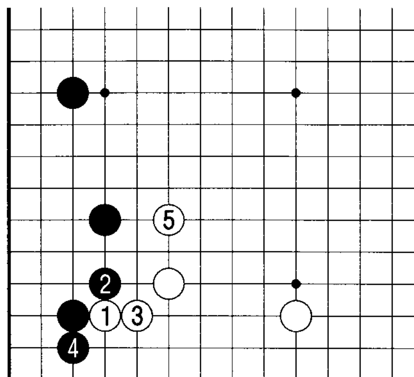
백1의 눈목자 걸침은 여러가지 걸침 중에서 가장 많이 쓰이는 걸침수이다. 계속해서 흑2로 받고 백3, 흑4까지가 기본 정석인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



6도

6도(백의 활용)

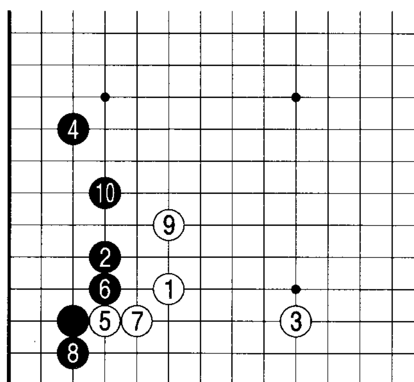
전도 이후 백은 기회를 봐서 1로 마늘모하는 것이 실리상의 요처로 작용한다. 흑은 2로 받는 정도인데 백3으로 한칸 뛰어 하변 백진을 확장하는 것이 요령이다.



7도

7도(또 다른 활용)

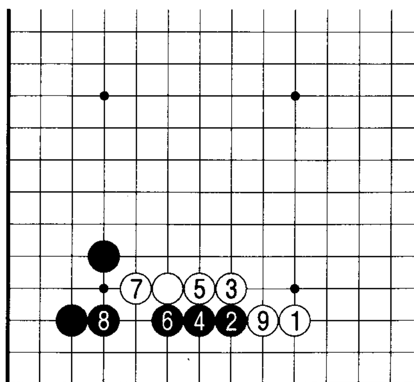
백은 1로 붙여 활용하는 수도 성립한다. 계속해서 흑2로 젖히고 이하 백5까지가 기본형인데 이 역시 쌍방 불만없는 호각의 갈림이다.



8도

8도(견실한 날일자)

백1로 걸쳤을 때 흑은 견실하게 2로 날일자하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 전개하고 흑4로 벌려 정석이 일단락된다. 백5 이하는 시기를 잘 선택해야 한다.



9도

9도(적극적인 수단)

백1로 전개했을 때 흑은 곧장 2로 침입하는 적극전법도 가능하다. 백은 3으로 막은 후 이하 9까지 세력을 쌓게 되는데 쌍방 불만없는 갈림이다.